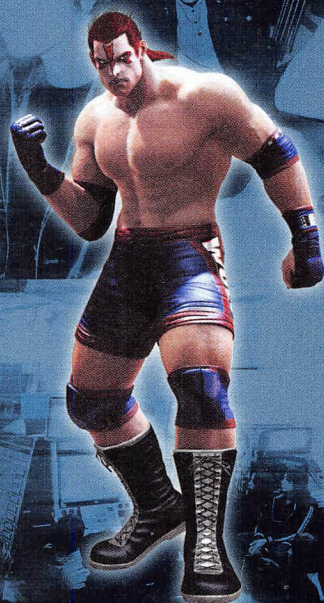
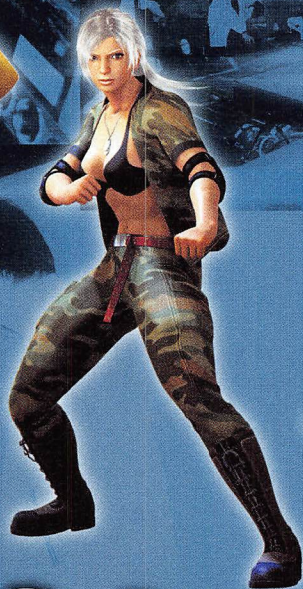
enterbrain mook

ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

バーチャファイター5　ブラックブック

ーキープ イット モラルー

闘い続けた
Virtua Fighter 5
果たして何か見

その先には
Virtua Fighter 5
えるのだろう……

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book
-Keep it MORAL-

Contents

System

基本操作一覧	004
Ver.B追加要素	005
各種システム	006-014
対戦基礎	015-018

DVD Commentary

DVD出場プレイヤー	062-063
付録DVDスペシャルコラム	064-066

Personal Data

Character	Data	Tactics
アイリーン/Eileen	020-021	068-073
エル・ブレイズ/El Blaze	022-023	074-077
結城 晶/Akira Yuki	024-025	078-081
ジャッキー・ブライアント/Jacky Bryant	026-027	082-085
サラ・ブライアント/Sarah Bryant	028-030	086-089
ラウ・チェン/Lau Chan	031-032	090-093
パイ・チェン/Pai Chan	033-034	094-097
ウルフ・ホークフィールド/Wolf Hawkfield	035-036	098-101
ジェフリー・マクワイルド/Jeffry Mcwild	037-038	102-105
影丸/Kagemaru	039-041	106-109
舜帝/Shun Di	042-044	110-113
リオン・ラファール/Lion Rafale	045-047	114-117
梅小路 葵/Aoi Umenokouji	048-049	118-121
雷飛/Lei-Fei	050-052	122-127
ベネッサ・ルイス/Vanessa Lewis	053-056	128-134
日守 剛/Goh Hinogami	057-058	136-139
ブラッド・バーンズ/Brad Burns	059-060	140-143

基本となる用語を一挙に解説！

『VF5』用語集

本書で使われてる各種用語を簡単に解説。ここで触れられていないものについては、システムページなどを参照してほしい。

Text：矢永

ア行

■足位置
コンボに大きく影響する、キャラクター同士の軸足の位置関係。お互い同じ足を前に出しているときを平行、逆のときをハの字と呼ぶ。

■当て身
アオイやパイが持っている、相手の技を受け止めて反撃する、返し技の俗称。

■暴れ
不利な状況で打撃技を出していく行為。投げを読んだときは暴れることが『VF』の基本。

■ ARM
レバーを入れっぱなしにしての移動のこと。キャラによって移動速度に大きな差がある。また、ウルフやゴウなどの後ろ方向への ARM は、姿勢の関係でくらい判定が極端に後ろにいく。

■オフェンシブムーブ
その名の通り、攻撃的な避け。有利な状況から相手の小技を避けつつ攻めることができる。また、側面を取っているときなどは、有利が小さくても使っていける。

カ行

■ガードハーフ
一部の中段攻撃に設定されている、しゃがみガード用ダメージ補正。文字通りダメージが 1／2 になる。肘やミドルキックなど、しゃがみ状態をよろけさせる技のほとんどがこれに該当。

■回復
よろけ中やダウン状態などの行動不能な状態から早く復帰する、対戦において重要な技術。回復はレバーとボタンの入力でできるので、しっかりとマスターしよう。

■カウンターヒット
相手の出した技をこちらの技でつぶすこと。カウンターと略されることもある。カウンターヒットすればダメージが増えるほか、ヒット効果が変わるものが多い。

■確定
その行動が確実に決まる状況。確定で反撃が決まるときは、逃さず決めていきたい。

■壁よろけ
ダメージ 21 以上の技で壁ヒットさせたときに発生するヒット効果。よろけ時間が長く、回復が困難なので追撃を決めやすい。よろけの途中はしゃがみ判定になっているので気を付けよう。

■屈伸
しゃがみ状態から立ち上がるまでの時間を利用して、投げはしゃがんで回避し、中段攻撃はガードするテクニック。うまく使えば二択の回避に役立つ。立ち→しゃがみを繰り返す様子が、あたかも屈伸してるように見えることが名前の由来。

■硬化カウンターヒット
技の硬化中に打撃技を決めたときのヒット効果。与えるダメージが 1.25 倍になるほか、一部の技が連続ヒットするようになる。なお、硬化の最後の 1 フレームだけはノーマルヒット扱い。

サ行

■避け
ディフェンシブムーブの俗称。相手の打撃技に合わせて出す、無敵時間のあるものを“成功避け”、それ以外の避けを“失敗避け”と呼ぶ。

■小カウンターヒット
カウンターヒットは細かく分類することができる。ダメージ 15 以下の技にカウンターヒットを取ったときが小カウンターヒットだ。ダメージ補正は、1.3 倍にしかならない。

■背中側
足位置を基準とした、避ける方向の呼び名。前に出ている足の方向が背中側だ。半回転攻撃を避けるための重要な要素。

■ 0 フレーム投げ
通常投げの 1 段階目の判定。名前の由来は、投げの成否が入力したフレームで決まるため。

■先行入力
キャラクターが行動可能になる直前にある、技の入力を受け付けている時間を利用して、コマンドを完了させること。ここで入力した技は、硬化が切れた瞬間に発生する。『VF5』では硬化の切れる 10 フレーム前から先行入力ができる。

■相殺
打撃技をつかみ投げで弾く、本作ならではの新システム。従来の『VF』シリーズと違い、投げは打撃に対して無力ではなくなった。

タ行

■大カウンターヒット
ダメージ 25 以上の技にカウンターヒットさせたときがこれ。ダメージが 1.6 倍になるが、シュン以外のキャラにはほとんど影響が無い。

■中カウンターヒット
ダメージ時 16 以上 24 以下の技でのカウンターヒット。ダメージは 1.5 倍となっている。

■つかみ投げ
打撃技を相殺することのある、通常投げの 2 段階目の判定。発生が遅く、つかみモーションが見えるのでこう呼称されている。

■ディレイ
連係技を遅らせて出すこと。主に派生技でカウンターヒットを狙うために使われる。

■特殊○○
通常の技とは異なる判定を持つ技。ただのしゃがみ or しゃがみガードには当たらないが、しゃがみ技にはカウンターヒットさせられる“特殊上段”。しゃがみガードにダメージを与えられない“特殊中段”。上段攻撃はかわせるが立ちガードされる“特殊下段”の三つがある。

ナ行

■投げ抜け
投げは成立の前後に、任意のコマンドを入力すれば抜けることが可能。受け付け時間はかなり短いが、対戦では重要な技術なので、きっちりとできるようになりたい。

ハ行

■腹側
背中側とは逆に、後ろにある足の方向が腹側となる。画面内のキャラクターが、背中が見えるか／腹が見えるか、というところから由来している。

■半回転攻撃
どちらか片側にしか成功避けが出ない打撃技の属性。避け対策としての信頼度は全回転ほど高くないが、発生の早い中段攻撃が多く使いやすい。

■ヒット確認
出した技のヒットを確認して、次の行動に移ること。展開の早いゲーム性を持つ本作では、重要なテクニック。ヒットを確認するよりも、ガード確認して止まる方が楽なこともある。

■フレーム
本作における時間の単位。1 フレームは 1/60 秒となる。フレームを知ることによって細かな確定反撃の知識が得られたり、割り込まれない連係を作ることが可能となる。

ヤ行

■よろけ
肘系の技やミドルキックなどが、しゃがみ（しゃがみガード）状態にヒットした際に起こる無防備な状態。よろけ時は画面にレバーが表示されるので、素早く反応して回復しよう。なお、よろけの回復は、レバーマークの赤いときのみ受け付けている（緑色のときは受け付けていない）。技によってレバーが赤くなるタイミングが違うため、できれば覚えておきたい。

すべての基礎がここにある！

基本操作一覧

『VF』歴の浅い人はまずココから読むべし！　既に基本操作は熟知しているなら、下にあるシステムインデックスをたどって、お好みのシステム記事へと飛んでほしい。

Text：岡 ひげみ

簡単な操作だが行動は無限大！

■本書内のコマンド表記
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを長く入力
Ⓖ：Ⓖボタンを入力
Ⓟ：Ⓟボタンを入力
Ⓚ：Ⓚボタンを入力
＋：記号をはさむ複数ボタンを同時押し

VFの基本はレバー１個＋ボタン３個と、他の格闘ゲームに比べて非常にシンプル。そして、これらを組み合わせることで多種多様な動きができることもVFのだいご味。

適当にレバーやボタンを操作するだけでも何かしら技が出る。しかし、やはりVFを楽しむには思った通りの動き・技が出せた方が楽しい。下の操作を参考にして、少しずつステップアップしていこう！

ゆっくりでもいいので、技や行動を覚えていこう。慣れれば自由自在に動かせるようになるぞ。

動作	コマンド
前進／後退	➡ ／ ⬅
ダッシュ／バックダッシュ	⇨⇨ ／ ⇦⇦（⇨➡入れ続けで走る）
しゃがみダッシュ／しゃがみバックダッシュ	⇘⇘or⇘⇩⇘ ／ ⇙⇙or⇙⇩⇙
立ちガード	Ⓖ
しゃがみガード	レバー下方向＋Ⓖ
ジャンプ	レバー上方向＋ⓅorⓀ
投げ	Ⓟ＋Ⓖ
その場受け身	ダウン着地時にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ
横転受け身	ダウン着地時に⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
その場起き上がり	ダウン中ⓅⓅⓅ……orⒼⒼⒼ……
横転起き上がり	ダウン中⬆or⬇ⒼⒼⒼ……
後転起き上がり	ダウン中⬅ⒼⒼⒼ……
起き上がり中段攻撃	起き上がり時Ⓚ
起き上がり下段攻撃	起き上がり時⬇Ⓚ
ディフェンシブムーブ	レバー ⇧or⇩（すぐ離す）
オフェンシブムーブ	レバー ⇧or⇩（すぐ離す）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

基本操作解説

左の表にある基本的動作を、大ざっぱではあるが解説していこう。

キャラの移動にはレバーを使うだが、このとき、一度動いた後レバーをニュートラルに戻さずに８方向いずれかに入れると、上下や斜めへ自由に動ける。これは「ARM（オールレンジムーブ）」と呼ばれるシステム的行動で、技をかわす能力はほぼ無いが、リング際から逃げるとき、壁との位置関係の調節などに使える。

各種「受け身」と「起き上がり」は、攻撃をくらった際に必要となってくる重要なディフェンス知識。下のインデックスから該当するページへ飛び、知識をたくわえておこう。

「ディフェンシブムーブ」と「オフェンシブムーブ」は、本作の中でも攻防の中核を成す重要システム。知れば知るだけ対戦時の引き出しが増えるハズなので、システムページを読んで実戦で活用してみよう。

SYSTEM INDEX

バージョンB追加要素 …… 005
投げ …… 006
オフェンシブムーブ／ディフェンシブムーブ …… 008
側面の攻防 …… 010
受け身／起き上がり …… 011
壁 …… 012
コンボ基礎知識 …… 013
対戦基礎 …… 015

シングルプレイが一層楽しくなる！

バージョンB追加要素

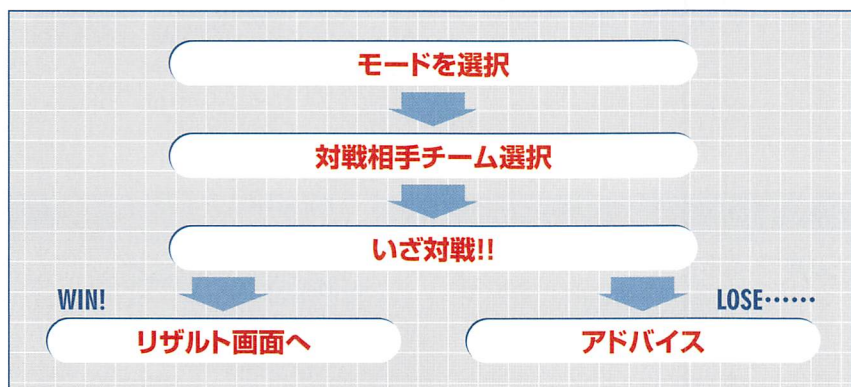
年末にバージョンアップした、最新の「バージョンB」。
この変更点について紹介していこう。

Text：岡 ひげみ

バージョンB追加要素概要

技性能など、対戦に関係してくる部分には調整の加わっていない「バージョンB」。メインとなる変更は"シングル（一人用）モード"の充実だ。今までもあった「スコアアタック」でファイトマネーが獲得できる機会が増えたほか、完全新規のシングルプレイモード「ノックアウト・トライアル」が追加されている。これについては下で詳細を説明していく。

- シングルプレイ用新モード「ノックアウト・トライアル」搭載
- 「スコアアタック」モードにおけるファイトマネー獲得機会増加
- VFターミナルの残ポイントによりファイトマネー獲得＆VFターミナル初プレイ時獲得アイテム増加
- 技性能などの調整は一切無し

「ノックアウト・トライアル」の詳細

このモードは、個性豊かな動き・見た目（アイテム）のCPUキャラクターを倒しながら、全7リーグを制覇するモード。

リーグは三つのチームで構成されている。1チームには8人のCPUキャラ（ノックアウトキャラ）が居る。つまり1リーグ3×8人、24人全員をノックアウトすれば、次のリーグへと進める仕組み。1チーム8人を制覇すればファイトマネーが獲得でき、リーグを制覇すれば幻球やアイテムなどを獲得できるのだ！

「ノックアウト・トライアル」は進行状況がキャラクターアクセスカードに保存されるので、次プレイでは進んだところから続けられるぞ。

個性豊かなアルゴリズム

登場するCPU（ノックアウトキャラ）は、見たことの無いようなアイテムを装着している場合がある。さらに、オフェンシブムーブ多用、構え多用など、さまざまなテーマに沿った行動を取ってくる。言い換えれば、苦手な行動への対策などが練習できるので、ステップアップへの近道となる場合もあるのだ。

例えば写真のチームなら、CPUは連係技を出し切ってきそうだ……と分かる名前になっているぞ。

各種特典チャンス有！

前述の通り、このノックアウト・トライアルではファイトマネーだけでなく、リーグ制覇時のアイテムや幻球ゲットのチャンスが魅力的。そしてそれ以外にも、ノックアウトキャラを倒すと経験値が入るため、昇格戦が起こることがある（昇格できるのは最高でも初段まで）。対戦相手が居ないときも楽しめるぞ！

何とシングルプレイで争奪戦が発生！ ほかに段位が級なら昇格戦が起こることもある。気が抜けない!!

その他

ノックアウト・トライアルの、おまけ的な要素を紹介しよう。まずは「ランダムターゲットセレクト」。対戦相手マッチング画面が表示される直前に⇧Ⓟ＋Ⓖを入力していると、次のステージのキャラが、選択チームと同リーグ内からランダム選択される。

「エキスパートモード」は、その名の通りゲームの難度が高くなる。

チーム選択画面でスタートボタンを1秒以上押し続けると、画面に「エキスパートモード」と表示される。ここでスタートを押し続けたままチーム決定すればOKだ。ノックアウトキャラが、いつも以上に手強くなるぞ。

そのほかの変更点詳細

バージョンアップといえば、気になるのが使っているキャラの技性能などの変更点。しかし、冒頭で書いたようにバージョンBでは技性能関係の調整は無し。従って、本書がバージョンBに完全対応しているのはもちろん、バージョンAで収録されている付録DVDの内容も、ゲームセンターで再現できないという心配は無用。

地味にうれしい点が、各種のVFターミナル関係。終了時に残った「ターミナルポイント」が一定の換算率でファイトマネーとして加算されるほか、初回利用時にサービスでもらえたアイテムの個数が増えているのだ。

現在、絶賛稼働中なので、対戦ではなかなか勝てないけどアイテムが欲しい……なんて人は、ぜひプレイしてほしい。

投げの使いどころを理解しよう

投げ

投げに“0フレーム投げ”と“つかみ投げ”の二つが存在する今作。
長所と短所を押さえ、状況によって二つを使い分けることが重要となる。

Text：矢永

0フレーム投げとつかみ投げの存在

投げは各キャラ固有のコマンドとⓅ＋Ⓖのボタン入力で出すことができる。打撃技の発生途中や、しゃがみ状態の相手は投げることができないが、相手の立ちガードを崩すためには有効な手段。また、一部のキャラが持つⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力の下段投げ（しゃがみ投げ）は、しゃがんだ相手を投げることができる。ただし、こちらは立ち状態の相手は投げられない。

本作の投げは特殊な性質を持ち、入力時に2度のつかみ判定が発生する。1度目の判定は、入力直後に発生するので“0フレーム投げ”と称される。2度目の判定は少々遅く、つかみモーションが見えるので“つかみ投げ”と呼ばれている。二つの投げの特性については右の囲みにまとめてみた。どちらの投げ判定にも使いどころがあるので、囲みや次ページを参考にして、使い分けていこう。

背後や側面から投げが成立したときは、必ず専用の背後投げ、横投げになる。また、横投げは、右側から投げたときと左側から投げたときの2種類を持つキャラが居る。

0フレーム投げと投げ無効時間

0フレーム投げはコマンド成立直後に発生するのが特徴だが、有利な状況なら必ず投げられるというわけではない。

打撃技のヒットorガード後や成功避け後などは、10フレームの“投げ無効時間”があり、この間は投げを決めることができないのだ。このため安易に投げが確定することは無いが、投げ無効時間の持続が切れた瞬間を投げれば、つかみ投げよりも早く投げられる。

しっかりと目押しすれば、4～5フレーム有利な状況で投げがしゃがまれなくなるぞ。

大きく距離が開いて攻めづらいときに、ダッシュからの0フレーム投げが有効。バックダッシュを投げられる。

目押しによる0フレーム投げは、つかみ投げよりも早く投げることができるが、暴れに対しては全くの無力。

つかみ投げと相殺

投げの入力後12フレームで発生するつかみ投げは、状況によって打撃技を弾く“相殺”（詳細は右ページ参照）が起こることが大きな特徴。これにより0フレーム投げと比べて、打撃技に対してのリスクが低くなっている。

つかみ投げは、6フレーム以上有利な状況から出せば、しゃがみで回避されない。この状況では肘クラス以降の技を相殺できるので、最速のつかみ投げが強力な選択肢となる。

ちなみに、つかみ投げの持続時間は1フレームしか無い。

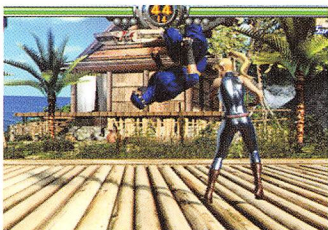
重量級Ⓟクラスのスキを持つ技への、反撃技としても使用可能。抜けられなければ大きなダメージを望める。

5フレーム有利までのつかみ投げは、しゃがみで回避されてしまう。しゃがみがちな相手には注意しよう。

キャッチ投げの性能

通常の投げ以外にも、カゲの浮身乱弾撃（⇙Ⓟ＋Ⓖ）やウルフのフランケンシュタイナー（⇙Ⓟ＋Ⓖ）のような特殊な投げもある。これらの投げはキャッチ投げと呼ばれ、通常の投げと異なる性質を持つ。キャッチ投げは発生こそ遅いが、一部を除いて投げ抜けすることができず、打撃技の出始めを投げることができる。打撃を投げられるのは“投げ判定発生時に、打撃技の攻撃発生の半分以下”という条件。また、相手のつかみ投げに対しても、同じ条件で投げることが可能。

そのほか、発生途中をつぶされてもノーマルヒット扱いになるなどの利点が存在する。

サラのガトリングキックビート（フラミンゴ中⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）やレイの前転～鳳凰展翼（独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ）などの、構えや特殊行動から出せる投げはすべてキャッチ投げ。当然打撃技の出かかりを投げることができ、つぶされてもノーマルヒットだ。

投げによっては背後や側面から投げられないものがある。投げ失敗時の硬化はどれも大きいので注意。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

基本的に投げ抜けされないので、避け対策として優秀。また、全体的に投げ間合いが広いものが多い。

ウルフのキャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）は発生15フレーム。9フレームの有利から重量級Ⓟを投げることができ、しゃがみで回避されない。

0フレーム投げを使った避け対策

下の表は0フレーム投げの無効時間が存在する状況。これらの状況で0フレーム投げを使うときは、わずかに待ってから狙っていこう。

この中で注目すべきは、成功避け後の投げ無効時間。避けた側にしか投げ無効時間が発生しないので、避けられた方は成功避けの終了後に0フレーム投げを狙うことができる。このため避けられた側は、状況によって成功避けの終了直後に0フレーム投げを重ねられるが、何とこの場合は0フレーム投げが確定してしまう。

立ちⓅなどの全体フレームの短い技を避けさせ、五分または1フレーム有利な状況を作れば、先行入力で投げることが可能になるので非常に強力。成功避けの全体フレームは21なので、全体フレームを技表で調べ、先行入力で投げられる硬化差を探して戦術に取り入れていこう。

投げ無効時間の発生する状況

1：打撃技のヒットorガード後
2：成功避け中
3：成功避け後（避けた側のみ）
4：投げによる崩し状態後
5：投げ抜け、相殺後
6：起き上がり後
7：オフェンシブムーブ後

アキラは標準的な中量級Ⓟを持つキャラで、全体フレームが26。しゃがみⓅガード後などの5フレーム有利な状況で狙える。

しゃがみⓅガード後、最速の立ちⓅを避けられたら即座に投げを入力しよう。このとき相手の状況をよく見て、入れ込まないよう注意。

相手の避けが最速だった場合は投げが確定で決まる。6フレーム有利から投げを狙うときは、⇧⇧Ⓟ＋Ⓖなどで1フレーム消費しよう。

相殺についての知識

つかみ投げによる打撃技の相殺は、【つかみ投げの発生（12）＜打撃技の発生÷2（小数点以下切り捨て）＋硬化差】で導き出すことができる。しゃがみⓅノーマルヒット後などの4フレーム有利な状況では、ヒザクラスの技すら相殺できないので、つかみ投げを多用するのは得策ではない。逆に立ちⓅカウンターヒット後などの8フレーム有利な状況では、軽量級Ⓟすら相殺できるので、積極的に使っていこう。

打撃技の中には、相殺に耐性を持っているタイプがある。一つ目はしゃがみⓅに代表される"しゃがみ判定になる技"。二つ目はリオンの後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）などの"発生直後から背向け判定の技"。三つ目がシュンの龍尾脚（⇧Ⓚ）やブレイズのジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）などの"空中判定になる技"。これらの技で暴れられると、大きく有利な状況でも相殺できない。逆に考えれば、暴れられる技が決まっていて対策を練りやすい。特に背向け判定の技なら、ミドルキックで背後崩れを狙える。

空中判定になる技は、技によっては有利が大きな状況なら相殺できる。また、発生の遅い技が多いので、遅らせ打撃も有効となる。

反撃の入らないコンボ始動技は、ほとんどが8フレーム以上有利。つかみ投げを主力にした選択肢を迫っていこう。

投げ抜けを極める

対戦における重要なスキルとなるのが投げ抜け。"投げコマンドの最後のレバー入力方向とⓅ＋Ⓖ"の入力で抜けることができる。しゃがみ投げは、ボタン部分をⓅ＋Ⓚ＋ⒼにすればOK。横投げの投げ抜けは、自キャラのどちらから投げられたかによって変化。右側からなら右Ⓟ＋Ⓖ、左側からなら左Ⓟ＋Ⓖで抜けられる。投げ抜けは一度しか受け付けないので注意。ダウン投げもレバー入力方向とⓅ＋Ⓖで抜けることができ、⇧方向に関しては⇧でも抜けることが可能だ。

通常の投げ抜けの受け付け時間は、投げ成立前の10フレームと成立後の11フレーム。時間内なら複数の入力も受け付けてくれる。

投げ抜けはさまざまな行動と組み合わせれば、実用性が上がる。避けに投げ抜けを仕込む"避け投げ抜け"は代表的な技術だ。そのほかに"ガード投げ抜け"も使っていきたい。やり方は「投げ抜け入力後、先行入力中にⓅを離してⒼを押し続ける」。こうすれば打撃技をガードしつつ、投げを抜けることができる。

直線的な打撃と投げに対応できる、避け投げ抜けは二択回避の基本。遅らせ打撃と回転系には注意。

投げが漏れると打撃技をくらうだけでなく、投げモーションが出てしまったときの投げ抜け入力までキャンセルされてしまう。

ガード投げ抜けは、最も万能な防御技術。本作では受け身の取れない投げを抜けることができるので、有効度が高い。

特殊な投げと投げ抜け

技名	抜けコマンド
1：順身翻胯	⇨ⒼorⒼ⇩orⒼ⇧
2：仆歩	⇨Ⓖor⇦Ⓟ＋Ⓖor⇨Ⓟ＋Ⓖ
3：ハンドホールド	ⓅorⓀorⓅ＋Ⓖ
4：テイクダウン	Ⓖor⇩ⒼorⓅ＋Ⓖ
5：掴み	Ⓖor⇦or⇧or⇩
6：首相撲	Ⓖor⇩Ⓖor⇦or⇧or⇩

アキラの1は、三つ同時に入力することが可能。リオンの持つ2の投げは、横投げ抜けと同じ原理。一度しか抜け入力を受け付けていない。ベネッサの3は、複合抜けができない。同じくベネッサの4は、顔面パンチがⒼ、ボディーブローが⇩Ⓖ、アームロックはⓅ＋Ⓖで抜ける。ゴウの5は、相手の移動方向と逆にレバーを入れれば抜けられる。ブラッドの6はⒼで肘、⇩Ⓖでヒザを抜け、各種移動は逆にレバー入力で抜けられる。

戦術の幅を広げる重要な要素"避け"

オフェンシブムーブ／ディフェンシブムーブ

全く違う特性を持った、二つの避け。
使い方や性能を覚えて、引き出しを増やしていこう。

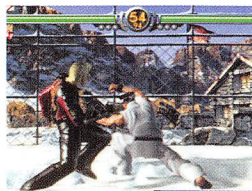
Text：華火霊

ディフェンシブムーブとは？

ディフェンシブムーブ（以下、避け）とは、レバーを⇧or⇩方向に入れすぐ離すことで取れる行動。成功避けと失敗避けの２種類あり、避け中はⓅ＋Ⓚで専用の避け攻撃を繰り出せる。

成功避けは、避けを入力した際に相手の技が発生～持続中の場合に出せる無敵状態の付いた避けで、不利な状況を一転させ、有利な状況を作り出せる。相手の技を避けた場合、基本的には有利となり、モーションの大きな技をよけた場合は、成功避けからの打撃を確定でヒットさせることが可能。技を避けたときの有利フレームは、【（相手の技の全体フレーム）－（避けるときの不利フレーム）－（成功避けの21フレーム）】という計算で導き出すことができる。

横歩きのような失敗避け。避け～キャンセル～避けで、ステップを踏んでいるような動きができ、位置調整可能。

相手が何も技を出していない状態や、有利～五分状態で避けると失敗避けになる。成功避けに比べて動きが遅いが、失敗避けは各種ダッシュ入力（⇧⇧or⇩⇩or⇨⇨or⇦⇦）でキャンセルできる。失敗避けをキャンセルをした場合は、若干ではあるが失敗避けの硬直を軽減できるので覚えていこう。

ガード時何も確定しないような技も、避けてしまえば打撃を確定させられることが多い。半回転技は決まった方向にのみ避けられる。

不利が大きい場面で、全体フレームの短い相手のⓅなどを成功避けした場合は、不利になってしまうことがある。注意しよう。

ディフェンシブムーブの弱点

使い方によっては有利状況を作れる避けも、避けられない全回転攻撃や半回転攻撃の避けられない方向への避けを行なった場合、投げを選択された場合はくらってしまう。

また、不利時に相手の攻撃を避けようと避けを入力した際、相手が最速で打撃を打たずに遅らせて打撃を打ってきた場合は、失敗避けになってその硬化中に技をくらう。

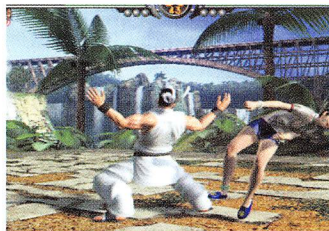
ちなみに、成功避けの終了時に０フレーム投げをピッタリ重ねられると確定してしまう。

失敗避け後は60フレーム間成功避けが出せないので、さらに避けようとすると打撃をくらってしまう。

OM中Ⓟは避け入力を含んでいるため、失敗避けから打ってガードされた場合は、避けられないぞ。

避けを使った戦術

覚えておきたいテクニック

まずは避け攻撃。キャラごとに性能の違いがあるが、技を避けた後の反撃や、全回転を生かして起き上がりに重ねたりと、使い道はさまざま。半回転のアキラと投げの出るウルフ以外のものは、全回転属性の打撃技。ジャッキー、サラ、ラウ、ジェフリー、ベネッサ、ゴウ、ブラッドの避け攻撃はヒット時有利。アイリーン、アキラ、パイ、カゲ、シュン、アオイはヒット時ダウンを奪える。リオンはヒット時たたき付けになり、コンボが可能。レイは連続ヒットする２段技で、２段目ヒットで五分となっている。

キャラによっては十分に使っていける性能を秘めた避け攻撃。しかし、リオン以外のものは时以上のスキがある。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

覚えておきたい避けを使った高度なテクニックは、連係の始動技をよけた際に、手を出すと引っかかってしまうことを防ぐ連続成功避け。有利小時に相手の暴れは避け、避けや屈伸にはタイミングをずらして攻められる前ダッシュ避けキャンセル等がある。難解だとは思うが、実戦で役に立つ知識なので覚えておこう。

連係始動技を避けた場合、不利大時にⓅなどを避けて不利な場合は手を出すと負けてしまうことも。連続避けを頭に入れておこう。

有利小などでの前ダッシュ避けキャンセルは、様子を見つつ攻められるため強い。投げ暴れはまず無いので安心だ。

避け投げ抜け

屈伸などで二択を回避できない不利が大きい状況や、投げを確定反撃でくらうような場面で有効なのが避け投げ抜け。

やり方は「避け中に投げ抜けコマンドを入れてからⒼボタンを押しっぱなしにしておく」。Ⓖを押すことによって、避け後投げスカリモーションが出ることを防げる。

このように、不利大時の相手の二択に対して有効な防御手段。避けられる最速打撃と数個の投げを防げる。練習しよう。

写真は13フレーム不利な場面。このようなときにも避けと投げ抜けを仕込め、確定しない打撃は避けて有利な状況に。

オフェンシブムーブとは？

オフェンシブムーブ（以下:OM）は、その名の通り攻めに特化した避け。避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを押すことで出せて、レバーを入れた斜め前方向へ即座に移動する。避けというより“側面取り”と表現した方が分かりやすいか。

成功避けのような無敵時間は無いが、自キャラの移動した方向、相手の技の判定、タイミングが合えば、全回転攻撃すらよけてしまうことがある。基本的に、見た目が直線的な技ほど避けやすく、相手の右側から出る攻撃は自キャラから見て右側に、左側から出る攻撃は自キャラから見て左側に移動した方が避けやすい特徴がある、覚えておこう。

OMは、不利時に出しても直線的な打撃にすら引っかかってしまうので、有利時や軸がずれていたり、既に相手の側面を取っている場合などに使っていくことになる。また、OM中はⓅorⓀで専用の打撃技が出せる。

これがOM。スピーディーで、側面を絡めた強力な攻めが可能。難しく感じるとは思うが、どんどん使ってみよう。慣れてくれば『VF5』独自の攻防が楽しめるぞ。

オフェンシブムーブを使った戦術

前述のように、有利時に使っていくのが基本となる。OMを絡めた攻めが生きるのが、五分～有利小のときで、Ⓟやしゃがみ Ⓟ、肘などの直線的な打撃をよけつつ、側面を奪える。このようなフレーム下でよく使われる、屈伸や避け、バックダッシュなどにも対応できるため、直接二択を仕掛けにくい場面で特に有効となる。

また、連係技に対しても有効で、初段を成功避けでよけてからOMに移行すれば、派生をよけつつ側面を奪える。このとき、連係を止められていた場合でもOMからの攻めが展開可能だ。

そのほか、弧を描く動きを生かしてダウン状態の相手の頭側に移動すれば、起き攻めをしやすくなる。また、アイリーンの飛猴把月（⇧⇧Ⓟ）ヒット時など正面からではタイミングや距離が難しいコンボで、側面に移動しつつタイミングを取るなどの使い方がある。

連係をOMでよける場合は、成功避けからOMにつなげば続く派生をくらう心配は無い。さらに相手が派生を打ってきたら、後述のOMⓀで側面崩れを狙うこともできる。

オフェンシブムーブ中に出せる攻撃の性質

オフェンシブムーブ中Ⓟ（OMⓅ）

OMⓅはけん制感覚で出せる技だ。ガードされても不利が小さいため、屈伸で二択回避可能。また、軽量級Ⓟで暴れれば肘に勝てるので、相手の選択肢の幅を狭められるぞ。しゃがんでいる相手の側面に当てた場合は側面よろけになり、軽・中量級Ⓟがほぼ確定する。側面のヒット確認は展開が早くて比較的難しいため、判断できなかった場合は、ガードされていてもよろけを奪っていても有効な立ちⓅを出すのも手だ。

少し有利な場面ではローリスクミドルリターンのOMⓅを軸に、OMからの投げなどを絡めて相手のガードを揺さぶっていこう。探せばOMポイントはたくさんあり、側面を使った新しい攻めが見付かるはずだ。

ただし、OMは直線的な技には強いが、レイフェイの双飛脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）のような判定が強めな技を打たれたり、バックダッシュしてから打撃を打たれると負けてしまう。OMに対してこのような対応をしてくる相手には、OMではなく普通にダメージの取れる中段攻撃を合わせていこう。

そのほかOMⓅの使いどころとして、相手の横転受け身にタイミングよく重ねる使い方が挙げられる。OMⓅはローリスクでしゃがみに対して強いので、肘系の技を持たないキャラは特に取り入れていきたい。

これが側面よろけ状態。距離も近くよろけ時間が長めなので、二択をかけやすい。

OMからの攻撃は出てしまえば強い、OMで攻められたら出鼻をくじいていこう。

オフェンシブムーブ中Ⓚ（OMⓀ）

OMⓀはOMⓅと違い、ガードされた場合は立ちⓅや投げによる反撃をくらうため、気軽に打てる技ではない。

OMⓀの最大の特徴は、側面or背面硬化カウンター以上で側面崩れor背後崩れを奪える点。二択などで使うのではなく、前述のように連係を成功避けからのOMでよけた際などや、五分～有利小からOMを使い、しゃがみⓅやⓅではなく、ミドルキックなどのスキの大きめの技をよけた際に有効となる技だ。

特に、投げを抜けて側面を取っている状態は五分に近い場合が多いので相手側は手を出してきやすい。ここで相手の背中側にOMすると攻撃をよけやすく、絶好の狙いどころといえる。

側面硬化ヒットを奪えずにノーマルヒットした場合はOMⓅより有利が大きく、OMⓀヒットからの投げはしゃがみで回避できない。

そのほか、その場起き上がり攻撃に対して側面崩れを狙うという使い方も有効。横転起き上がり攻撃はタイミング、避け方向などが関係するためシビアなのだが、その場起き上がり蹴りはタイミングさえ合えば簡単に側面崩れを狙える。

OMⓅはローリスクで安全だが、スキの大きな技を読み切ったらOMⓀで崩したい。

投げ抜け後側面状態の投げは覚えておきたい。背中側に移動することを忘れずに。

まだまだ解明されていない側面状態を知る

側面の攻防

戦術の中でも重要な要素となる側面。通常時との違いを理解し、対戦に生かしていこう。
状況によって選択肢の幅がかなり広がるため、冷静な判断が要求されるぞ。

Text：養老影

側面になる状況を把握する

より闘いを有利に進めるために、側面を取ることのできる状況をしっかりと頭に入れておこう。特定の投げ技や、打撃……特に半回転や全回転の技に、側面を向かせる性能が設定されていることが多い。オフェンシブムーブやディフェンシブムーブといった避け行動から、側面を取ることも可能だ。

また、特定の投げ技を抜けられた後も側面状態となる。有利／不利の状況を正確に判断し、相手にスキを与えないようにしたい。

側面からの攻めは、基本的には通常時と同じく打撃と投げ技の二択で問題無い。側面カウンター時は、青く光るエフェクトが発生するぞ。側面時のみ性能の変化する技があるので、うまく活用すれば効率よくダメージを与えられる。

防御面では、避け抜けや屈伸など通常時と同じ行動を取ることができる。ただし相手の有利が大きい場合は、それらの防御行動を取れない場合があるので注意しよう。戦術を組み立てる際には、この側面という要素を常に考慮したい。連係技をうまく使いこなし、側面からの攻めを継続することができれば、相手にプレッシャーを与えることができるぞ。

キャラによっては、特定の投げ技から側面を取ることができるぞ。すかさず二択を仕掛けていこう。

オフェンシブムーブⓅなどで側面からよろけた場合は、展開がかなり早いため回復が非常に困難となるぞ。

側面のフレーム

側面状態から正面ガードに移行するためには３フレーム必要となる。そのため、側面を取った場合は通常時に比べ３フレーム有利な状況となる。

ただし、これは打撃を出し合った場合のみで、投げについては適用されない。例えばノーマルヒットで＋５フレームの技を当てて側面を取った際、打撃で攻める場合なら８フレーム有利となるが、投げを狙った場合は相手側が投げをしゃがんでかわせる。投げ抜け後に側面を取られた場合など、フレーム的に五分でも、打撃には３フレーム不利なので注意が必要。

側面状態のときは、基本的に打撃技をガードすることができない。有利フレームを生かした攻めで、相手をほんろうしよう。オフェンシブムーブなども有効。

側面と避け

側面を取られた際、相手の技や状況によっては立ちⓅなどをしゃがんでかわすことはできても、立ちガードできない場合がある。ただし、ガードはできなくても、特殊な入力をすることによって避けることは可能だ。

やり方は、側面を取られた際に、まず先行入力の受け付け前に避けたい方向にレバーを入れる。その後、先行入力の受け付け中に再度同じ方向にレバーを入れるというもの。１回目の入力から２回目までを12フレーム以内で入れることで、発生の早い打撃技でも避けることが可能だぞ。

素早く入力することで、ガードできない発生の早い技を避けることが可能だ。ジェフリーのⓀ＋Ⓖカウンターヒット時のⓅⓅⓅ3発目などを避けることができるぞ。

側面を利用した攻め

側面からのカウンターヒット時のみ、ダウンを奪うことができる打撃がある。キャラによって異なるものの、ミドル系がその代表だ。ヒット後は特殊な崩れ方になり、各種追い打ちや空中コンボを決めることができる。ダウン状態になるまで時間的余裕があるので、冷静に判断して確実にダメージを与えよう。通常時は連続ヒットにならない連係技でも、側面からヒットさせることでつながる場合がある。側面からの選択肢の一つとして使っていこう。

側面を奪える技をカウンターヒットさせた場合などは、技によっては投げや打撃が確定するものがあることも覚えておこう。側面からのみ連続ヒットする技と組み合わせることによって、絶大な威力を発揮する。

通常時の壁ヒットの場合、有利フレームは大きいものの確定する技は無く、二択を迫るのがセオリー。ところが、側面からの打撃によって壁にヒットした場合、ダメージの低い技でも、壁よろけ同様の状況を作り出すことが可能だ。かなりの有利フレームがあるため、コンボ始動技などを確定で決めることもできるぞ。

側面カウンターヒット時のみダウンを奪うことができる。二択の選択肢として積極的に使っていこう。

側面からの壁ヒット時は、威力の低い技でも壁よろけになる。壁コンボを決め、大ダメージを与えよう。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

安全に立ち上がるための知識

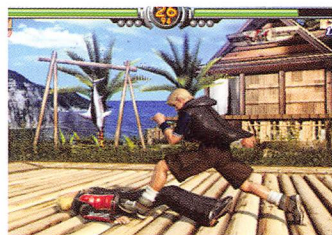
受け身／起き上がり

相手にダウンさせられたとき、しっかりとした知識が無いと起き上がるのが困難。
特に受け身のスキなどは、理解してないと手ひどい目に遭う。必ず覚えておこう。

Text：矢永

起き上がりの基礎知識

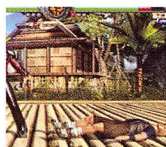
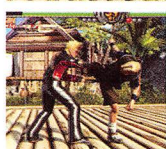
一部の技や投げの後は、ダウン状態になる。ダウン状態はしばらくの間継続するが、レバーとボタンの入力により、起き上がるのを早めることができる。起き上がる際は⇩or⇧Ⓖで横転起き上がり、⇦Ⓖで後転起き上がり、それ以外ならその場起き上がりの、3種類の起き上がり方を選択することができる。

起き上がり中はⓀor⬇Ⓚの入力で、それぞれ中・下段の起き上がり攻撃（以下：起き蹴り）を出すことができる。起き蹴りはディレイでも出すことが可能。ただしディレイ起き蹴りは、ガードされると中・下ともに15フレームのスキがある。さらに打撃技につぶされやすいため、ハイリスク。なお、ダウン状態は倒れたときの状況により、右の四つの種類に分別される。それぞれ起き蹴りの性質が大きく違うぞ。

ダウン時は追い打ちをくらわないように素早く回復しよう。なお、後転には最速の起き蹴りが存在しない。

ダウン状態ごとの起き上がり攻撃の性質

仰向け足

打撃技ヒット後のダウンは、ほとんどがこの状態。中・下段起き蹴りともに、全回転属性の回し蹴りを出せる。

すべての起き蹴りが特殊なアキラと、シュンのその場最速下段起き蹴りだけは、例外として半回転属性だ。

対戦中に最も多いダウン状態。

起き蹴りは全回転属性で使いやすい。

仰向け頭

ほとんどの中段起き蹴りが、背中側避けの半回転属性。避けられると危険だが、ディレイの中段起き蹴りはヒット時に大きく有利。

下段起き上がり攻撃は、全体的に発生が遅く、リーチの短いものが多いので使いづらい。

ここからの中段起き蹴りは半回転属性が多い。

ディレイの中段起き蹴りはノーマルで+6だ。

うつ伏せ足

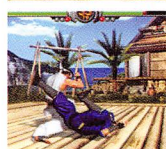
最速の中段起き蹴りは直線だが、発生が早くリーチが長い。また、後転中段起き蹴りは、仰向け頭と同じものが出る。この状態からの横転最速下段起き蹴りは性能が高く、ガードされても3フレームしか不利にならない。

この状態は全体的に起き蹴りのリーチが長い。

ガードで3フレーム不利とリスクが低い。

うつ伏せ頭

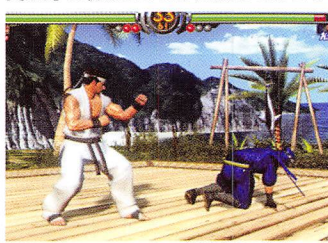
横転の最速中段起き蹴りは半回転属性。また、その場起き蹴りはキャラ固有のものを持っていることが多い。また、標準的なキャラが持つその場の最速下段起き蹴りは、全回転属性だがノーマルヒット時に五分～＋1。

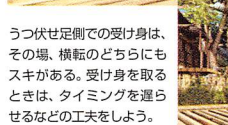
その場最速下段起き蹴りが若干弱い。

キャラ固有のものは、ほとんどが直線。

受け身についての重要な知識

打撃技で浮かされたときや一部の投げ技をくらったときは、地面に着くときに受け身を取れる。受け身はⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力のその場受け身と、⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖの横転受け身の2種類。受け身の受け付け時間はかなり長いので、適当なタイミングで押して大丈夫だ。きりもみと空中たたき付けによるダウンについては、受け付けタイミングが厳しくなっている。なお、受け身後は仰向けのその場受け身は立ち状態、それ以外はしゃがみ状態となる。

受け身後の状況は、ダウンと同じで倒されたときの状況で四つに分けることができる。最も多い仰向け足側の受け身は、横転受け身が有効。立ち上がるまでが早く、軸がズレるので攻められづらい。受け身終了時に、技が重なる時間が1フレームしか無いのも利点だ。逆にその場受け身は立ち上がるまでが遅く、立ち状態ということもあるため基本的に使わなくていい。

それ以外の状況での受け身には、注意が必要。受け身の種類によっては、立ち上がる直前にスキがあるものが存在する。スキが存在するのは“仰向け頭側のその場受け身”と“うつ伏せ頭側の横転受け身”、“うつ伏せ足側のその場＆横転受け身”だ。これらの受け身は、終了時に打撃技を重ねられるとガードすることができない。受け身を取るときには注意しておこう。

受け身の基本となるのは横転受け身。受け身後にガードを押さなければ、相手の技が追尾しにくくなるぞ。

受け身のスキに技を合わせられると、側面や背面ヒットするので非常に危険。スキのあるものはしっかりと覚えておこう。

うつ伏せ足側での受け身は、その場、横転のどちらにもスキがある。受け身を取るときは、タイミングを遅らせるなどの工夫をしよう。

受け身は“受け身入力後は接地までの時間が延びる”副作用を持つ。状況によっては、入らないコンボをくらってしまう危険性も。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

壁を利用して大ダメージを狙え！

壁

壁際では投げと打撃のどちらにも変化があり、戦術に大きな影響を与える。
壁の特性をうまく利用する"壁攻め"を極め、ダメージ効率を向上させよう。

Text：矢永

壁際での変化

打撃技ヒット時ののけぞりで壁に当たった場合は、専用のヒット効果が起きる。ただし、よろけ中やジャッキーのビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）などの目つぶし系ののけぞりは壁にヒットしない。

ダメージ20以下の技での壁ヒット時には、"壁やられ"（写真①）が発生。壁やられの硬直は長いが、途中からはガードのみ受け付けている特殊な状態になる。ガードできない時間に技による差は無く、すべての技で一定。このため、普段はつながらない連係が連続ヒットすることがある。

ダメージ21以上の技なら"壁よろけ"（写真②）を誘発。壁よろけはよろけ時間が長く、ヒット時の状況によっては発生の早い技を連続ヒットさせることができる。なお、よろけ中は立ち→しゃがみ→立ちと判定が移り変わっていくので、上段攻撃を狙うのは好ましくない。

壁ヒット後は、しばらくの間壁にヒットしない。壁よろけを誘発する技をくらっても大丈夫だ。

壁際では投げ技にも変化がある。壁に追い詰めた状態、壁を背負った状態で特定の投げを決めると、専用の"壁投げ"に変化。普段よりも大きなダメージを期待できる。

ゴウの轟雷（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）などの相手を投げ飛ばす投げは、壁にヒットさせることが可能。状況によってはその後に追撃が入るので、大きなダメージが見込める。ジェフリーのボディリフト（⇦Ⓟ＋Ⓖ）など、壁にヒットさせるとダメージや技後の硬化が変化する投げもある。

①ダメージの低い技で発生する"壁やられ"。硬直中～後に長い投げ無効時間があるので、投げを狙うときには注意しよう。

②こちらはダメージ21以上で起こる"壁よろけ"。のけぞりの長いヒット効果を持つ技なら、かなり離れた距離から狙える。

特殊な状況での壁ヒット

壁に対して斜めにヒットさせる（相手を側面から壁にヒットさせる）と、壁やられ誘発時に側面を取ることがある。このときは側面状態なので、壁やられの硬直が切れるまでガードすることができず、普段はガードをできる技でも連続ヒットしてしまう。

背後や側面状態の相手を壁にヒットさせたときは、ダメージ21以下の技でも壁よろけを誘発できる。立ちⓅなどの硬化の短い技で壁よろけを奪えば、発生の早い技がつながるぞ。

側面壁やられは、相手を横から壁に当てれば発生する。横にのけ反らせる技からは、特に狙いやすい。

側面壁やられを奪ったら、打撃技につなげよう。壁やられを奪った技の硬化によってつながる技が変化する。

空中での壁ヒット

空中で壁にヒットさせたときは、状況により壁ヒット後の状態が変化する。

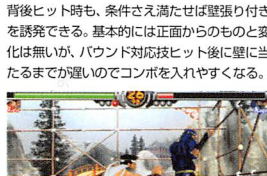
正面から壁に対して垂直にヒットさせたときは、うつ伏せ頭状態で落ちてくるのが基本。壁に当てた後は、受け身が取れないので追撃を入れられる。ただし、斜めから壁に当てると仰向け足側で落ちてくることがあり、このときは受け身可能なことが多い。

きりもみでの吹き飛びで横から壁に当てたときや、背向け状態（うつ伏せ足側）で壁に当てたときは、仰向け頭側で落下してくる。若干くらい判定が小さいので、上下の判定が薄い技での追撃はスカりやすい。ただ、一度技を当ててしまえば、壁に当たるまでうつ伏せ足側の状態に戻るので、コンボを入れやすくなる。なお、このときも受け身が取れない。

特殊なヒット効果となるのが"壁張り付き"。壁ヒット時に張り付け状態になり、その後ゆっくりと崩れ落ちる。ダウンまでの時間が非常に長いので、発生の遅い技での追撃が容易。ただし、追撃の初段には50%のダメージ補正がかかることに注意。壁張り付きの発生する条件は、"ダメージ25以上の技"で浮かせたときの"上昇中に壁にヒット"という二つだ。

シュンの龍尾脚（⇧Ⓚ）などの特殊たたき付けを奪う技も、壁際でヒットさせると空中で壁にヒットする。かなり高い位置で壁に当たるので、強力なコンボを狙っていけるぞ。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

空中での壁ヒットで、最もインパクトがある"壁張り付き"。追撃の初段はダメージ補正が大きいので、バウンド対応技での浮かせ直しか、立ちⓅからの連係技を決めるのが手堅い。

背後ヒット時も、条件さえ満たせば壁張り付きを誘発できる。基本的には正面からのものと変化は無いが、バウンド対応技ヒット後に壁に当たるまでが遅いのでコンボを入れやすくなる。

アキラの大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）やカゲの弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）などでの壁ヒット時は、かなり高い位置で特殊な張り付け状態になる。高過ぎて若干コンボが入れにくいことがあるほど。

知識を身に着け、最大ダメージを与えろ！

コンボ基礎知識

空中コンボは、戦術に欠かせない要素の一つ。キャラ別、状況別に最適なものを決められれば、少ないチャンスで相手を倒せる。仕組みを覚え、最大ダメージコンボを見付けよう。

Text：ちゃっきー

コンボの始動となるヒット効果

『VF5』はコンボの始動となるヒット効果が非常に多い。それぞれの性質を理解し、チャンスを逃さず大ダメージを与えていこう。右に挙げたものは、対戦で起こる頻度の高いヒット効果。これら以外に、側面＆背後崩れ、壁張り付きなど、特定の状況でのみ起こるものもある。

また、ダウンではないのけぞりから、技を連続ヒットさせるコンボもある。ジャッキーやリオンなどが持つ目つぶしや、ゴウの月影（⇨Ⓚ）カウンターヒットに代表されるアゴ崩れがその一例。有利時間に応じて最適な技につなごう。

側面、背後崩れは判断が難しい。対戦経験を積み、逃さずコンボにつなげられるようになろう。背後崩れは、背後下段投げもつながる。

相手がしゃがみ状態で長く硬直するのがアゴ崩れの特徴。コンボ始動技を含め、ダメージの高い中段技で追い打ちしていくのが理想だ。

浮き

高く浮かせてダウンを奪う。空中で技を当て、追加ダメージを与えよう。浮きの高さは、相手キャラの重さやヒット状況によって変わる。

頭崩れ

崩れ落ちるまでの時間が長く、打点の高い技や大技をヒットさせやすい。追い打ちの初段にダメージ補正がかからないのもポイント。

特殊浮き

カゲの風閃刃（⇗Ⓟ）に代表されるヒット効果。通常の浮きとは異なり、ノーマルヒット、カウンターヒットであまり高さが変わらない。

腹崩れ

腹を押さえて崩れる。早いタイミングで技を当てるとダメージ補正無し。遅めに当てると相手が浮き直す代わりに空中補正がかかる。

たたき付け

アキラの上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）などに見られる効果。たたき付け直後の追い打ちはバウンド判定になるため、ダメージに50%の補正がかかる。

急所崩れ

アオイの陰掌（⇦⇗Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒットなどに見られる効果。見た目は腹崩れと似ているが、こちらはダウン直後に受け身が可能。

特殊たたき付け

シュンの龍尾脚（⇧Ⓚ+Ⓖ）が代表例。相手が地面に落ちるまでに少し時間がかかるので、タイミングを見極めて技を当てる必要がある。

足崩れ

相手が足から崩れ落ちる。打点の低い攻撃しか当たらず、直後の技のダメージ補正が50%。いい追い打ちが無い場合は、ダウン攻撃で。

コンボに関係する各種ダメージ補正

相手を浮かせて（またはダウンさせて）コンボを決めた場合には、追い打ちのダメージにさまざまな補正がかかる。主な補正値は下に挙げた通り。段数の多いコンボには強い補正がかかる仕組みになっているので、必ずしも大ダメージにはならないことに注意しよう。

これらのほかに、技固有のダメージ補正がある。アキラの修羅覇王靠華山（⇗Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）やジャッキーのフラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）がその一例。このような技を空中で当てた場合、基本ダメージ値×各種コンボ補正よりも、さらにダメージが小さくなる。

空中補正　75%

空中で技がヒットした場合の補正。コンボだけでなく、ジャンプ中もこれの対象になる。例外は投げ後の追い打ち。ダウンさせる投げ技からのコンボでも、その後の1段目はダメージ補正がかからないケースが多い。

段数補正　80%

空中コンボの3発目以降（始動技を除く）は、1発増えるごとに80%の補正がかかる。もちろん、空中補正も同時に適用。3発目は75%×80%＝60%、4発目は75%×80%×80%＝48%といった具合だ。

バウンド補正　50%

キャラが地面に着いた後、いわゆるバウンド状態に、ダウン攻撃以外の技が当たった場合の補正。たたき付け、特殊たたき付け、足崩れ後の追い打ちにも適用される。また、壁ヒット後の追い打ちは例外。

壁張り付き補正　50%

壁張り付き中は、1発目の追い打ちにこの補正がかかる。そのため、ダメージの高い技を1発当てただけでは、大きなダメージを与えられない。一方、通常の壁ヒットは、1発のみ空中コンボの段数に数えられる。

落下速度にも補正がかかる

空中コンボの3発目以降は、ダメージだけでなく落下速度にも補正がかかる。空中で3発追い打ちした後は急激にキャラが落ちるので、多段コンボは決めにくい。また、空中ヒット時の効果として、相手を急速に落下させる技もある（たたき付けとは異なる）。ジャッキーのダブルパンチミドルスマッシュ（ⓅⓅ⇨Ⓟ）が代表例だ。

空中ヒット時に特殊な効果を持つ技もある。相手を大きくバウンドさせる技をコンボに組み込めれば、ダメージアップのチャンスに。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

空中コンボを決める要素

同じ始動技が当たっても、状況によって決められる技は変わってくる。下に挙げたような要素を判断し、使うコンボを切り替えていこう。

カウンター、ノーマルといったヒット状況で大きく変わるのは浮きの高さ。カウンターヒットなら浮きが高くなり、より大きなコンボが狙える。硬化カウンターヒットの場合は、ノーマルヒットとほぼ同じだ。なお、しゃがみガードに浮かせ技が当たった場合は浮きが低いが、コンボを決められるケースもある。そして、意外なほど重要なのが足位置。これを判断できるか否かで与えられるダメージは大きく変わる。

相手キャラによる差は体重だけでなく、体形なども関係する。必ずしも軽いキャラ＝コンボが入りやすいとはならないので注意しよう。下に挙げたのは、本誌で採用したキャラの重さ順だ。

足位置は、コンボ始動技が当たる前に見ておくのが理想。当てた後でも判断できるが、切り替えが難しくなる。

ヒット状況

ノーマルヒット

カウンターヒット

しゃがみガード

足位置

平行

ハの字

キャラの重さ

アイリーン
アオイ
パイ
サラ
ベネッサ
ブレイズ
ゴウ
ブラッド
レイ
カゲ
シュン
リオン
ラウ
ジャッキー
アキラ
ウルフ
ジェフリー

軽量級：アイリーン、アオイ、パイ、サラ、ベネッサ
中量級：ブレイズ、ゴウ、ブラッド、レイ、カゲ、シュン、リオン、ラウ、ジャッキー、アキラ
重量級：ウルフ、ジェフリー

軽 ⇔ 重

コンボを進化させる「浮かせ直し」

相手を浮かせた後に地面スレスレで技を当てると、再びキャラが浮き直す。この現象が“浮かせ直し”だ。当然のごとくタイミングはシビアだが、ここを狙えればコンボが大きくパワーアップする。

浮き直しが起こる時間は長いが、そのほとんどは受け身が可能。“受け身不能・かつ浮かせ直し”というタイミングは1フレームしか無い。この次のフレームはジャスト受け身で回避可能になり、さらにそれ以降のフレームではバウンド状態になる。バウンド状態はダメージ補正が50%になるため、実戦的ではない。なお、ジャスト受け身で回避可能なコンボは、その名の通り受け身入力の受け付けが1フレームのみ。技を当てるタイミングがさらに遅れると、その分受け身入力が簡単になっていくわけだ。

ブレイズのローリングクラッチ（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）から……、
立ちⓅ→シャットダウンニー（⬁Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）のコンボ。
最速だと、浮き直さずに2発目が空振りしてしまう。

同じコンボでも、シャットダウンニーを出す際に……、
1フレーム消費すると地面スレスレになって浮き直す。
2発目がしっかり当たり、3発目まできれいに決まる。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

“1フレーム消費”を活用せよ

技を先行入力する際、⇦⇦や⬁⬁などダッシュorしゃがみダッシュの入力をしてから出すと、1フレームだけ遅らせて出すことができる。例えばしゃがみⓅを⇨⇨⇩Ⓟという入力で出せば、13フレーム目に攻撃判定を発生させることができる。浮かせ直しを使うコンボを決める場合によく使われるので、覚えておこう。

逆に、ダッシュorしゃがみダッシュ入力を含む技は、レバー入力部分を早めに完成させれば技本来の発生速度で出せる（消費無し）。

空中補正が適用されないケース

ジャスト受け身でのみ回避可能なコンボは、相手が受け身を早く入力して失敗した場合、空中補正が適用されなくなる。しかもこの場合は浮き直しが高くなり、さらに追い打ちしやすくなる。当然、受け身入力を連打した場合も同じだ。ジャスト受け身自体の難度も考えると、ここまでは十分実戦レベルといえるだろう。

相手が受け身コマンドを連打しているとダメージに空中補正がかからず、威力がアップ。浮き直しの高さもその分高くなる。

VF界の基礎を身に着けよう！

対戦基礎

対戦を始める前に、まずは基礎知識を頭に入れよう。VF界のルールが分かれば、キャラクターの行動に意味を持たせられる。基本を理解し、VFを楽しもう！

Text：アストロ

攻撃属性

ここでは、本作における攻撃の種類を紹介。VFを遊ぶ上で、最も基礎的な要素だ。しっかりと覚えてステップアップしよう。

本作の基本となる攻撃は、大まかに分けると全部で4種類ある。攻撃判定同士がかち合った場合、技の攻撃発生速度で勝敗が決まる。同じ早さの技で打ち合った場合は技の威力が高い方が優先され、同じ威力＆同じ早さの技で打ち合った場合は、体力ゲージが少ない方が勝つ。さらに、お互いの体力同士が近いと、ようやく相打ちという結果が生まれる。

上段投げもつかむまでの早さで成否が決まるが、途中で打撃技を出されると、特定の状況（相殺：別頁参照）以外はつかむことができず、つかみをつぶされてしまう。

まずは基本となる攻撃を覚えよう。どれも基本ばかりなので、覚えることはたやすい。

上段攻撃

上段攻撃は、立ちガードで防御できて、しゃがみで回避可能。主な特徴は、全体的に攻撃発生スピードが早く、スキが小さいこと。攻撃の起点となるものが多い。

技の出が早く、攻撃のキッカケとなる。ただし、しゃがまれると当たらない。

中段攻撃

しゃがみで回避することはできないが、上段攻撃よりも技の出が遅い傾向にある。上段投げと中段攻撃で二択を仕掛けるのが本作のセオリー。有効な技を見付けよう。

立ちガードで回避できない上段投げと中段攻撃を織り交ぜれば、基本的な二択が完成する。

下段攻撃

立ちガードに有効な下段攻撃。攻撃発生が遅いが、見切られにくいものが多い。しゃがみガードされると、全般的にスキが大きいことが特徴だ。

立ちガードを崩すことができ、見切られにくい。その半面、スキが大きいので乱用は控えよう。

投げ技

立ちガードでは回避できないが、相手の攻撃が発生途中などには決めることができない。有利な場面で使うようにして、中段攻撃と上段投げで二択を仕掛けていこう。

技の発生が早く、立ちガードでは回避することができない。有利な場面で狙っていこう。

攻撃と防御①

攻撃と防御の概念を理解することで、理にかなった行動が取れる。有利／不利の仕組みを覚えて、レベルアップを図ろう。

攻撃と防御は欠かせない要素の一つ。有利な状況では攻撃を繰り出し、不利な状況では防御をする。例えば、相手の攻撃を防御すれば有利な場面を作り出せるので、攻撃に転じられる。

逆に、こちらの攻撃が相手にガードされたら不利となるので、防御的な行動を取るというわけだ。この基本を取り入れることが、スムーズに動かすための第一歩となる。

攻撃を繰り出す際には、攻めと守りのセオリーを覚えないと思うように当たらない。まずは、有利になる場面を覚えよう。

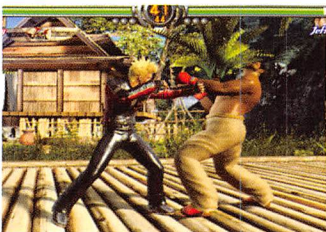
防御も攻撃と同様に、状況に応じて使い分けることが必要。有利な場面で防御行動を取ってしまうと、相手に攻撃ターンを奪われるぞ。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

攻撃

基本的な攻撃ポイントの例が、こちらの立ちⓅやしゃがみⓅが相手にヒットした状況、すなわち有利な場面だ。

また、相手の攻撃をガードした後なども、同じように有利な場面になることが多いので、攻め込むチャンスとなる。有利な場面であるかどうかを瞬時に見極めることが、スムーズに攻撃するための秘けつといえる。

このほか、大まかではあるが、相手の攻撃を避けた後、投げを抜けた後などが有利となる状況だ。防御→攻撃といった流れを、一連の動作として覚えていくのもいい。

不利な場面では攻撃せず、有利な場面で狙っていくことが大事。簡単な立ちⓅ後に攻撃を仕掛けてみよう。

防御

攻撃とは逆に、相手の立ちⓅやしゃがみⓅをくらったときや、攻撃を避けられた場合が不利な場面となる。投げ技を抜けられた際も、不利になる場面が多い。このような場面で攻撃を仕掛けてしまうと、相手の攻撃をカウンターで受けてしまうので、防御的な行動を取るのがセオリーといえる。

相手の攻撃を防いだ後は、攻めに転じることができる。防御行動も、ただ単に相手の攻撃を防ぐだけではなく、攻撃への起点を作るための重要な要素となるので、防御方法をしっかりと覚えておこう。

防御行動も攻撃の布石となる。相手の攻撃を防いで、素早く攻撃を繰り出せるように。

攻撃と防御❷

攻撃と防御は、有利と不利との関係が重要視されるのだが、ヒットとガードでは状況が変わってくることは多い。例えば、一部のダウンしない下段攻撃をくらってしまった場面。

この状況では相手の攻めの展開が早く、攻撃を出せないと思われがち。しかし実際には受けた側が有利となっており、攻めるべき場面となる。見切られにくい下段攻撃として使える技は、全般的に"当てた側が不利"と覚えておくのがいいだろう。

同様に防御面についても例外があり、必ずしもガードした側が有利になるというわけではない。そういった例外的な技の特徴は"特に発生の遅い技"であることが多く、ガードさせた側が有利な状態となる場合がある。それら例外的な技はガードしても不利なだけでなく、ヒット時コンボを決められたり、ガード時以上に相手が有利になることも。このような例外技は、避けや早い打撃技でつぶすといった行動で対処できる。ただし、打撃で対処するにはある程度予測を立てる必要があるため、最低でも冷静にガードして次の攻撃に備えよう。

攻撃と防御が、完全にセオリーに当てはまらないのもVFならではのだいご味。さまざまな状況を経験して乗り越え、柔軟な発想を身に着けることが重要だ。

ダウンしない下段攻撃は、くらっても有利であることがほとんど。当てられたから不利、のセオリーから外れる。

極端に出が遅い技は、ガードしても攻撃を出した側が有利となることが多い。ガードできても安心できない。

この状況を打破するには、落ち着いた状況判断が必要だ。避け行動や、早い打撃技で攻撃をつぶすといった対応が理想的。

投げ抜け

投げ抜け後にも、有利／不利が発生する。基本的には抜けた側が有利となるのだが、有利は小さいのが特徴。また、抜け後に相手との軸がズレる場合が多いので、側面からの攻防として考えてもいい。

一部には、抜けた後に不利となる技も存在する。必ず抜けた側が有利……とはならないので、そういった特殊な投げ技は覚える必要がある。抜けた投げ技を間違えて、不利な場面で攻めてしまうことは控えたい。相手の投げの特徴を、しっかりと覚えておこう。

基本的には抜けた側が有利となる。相手との軸がずれることも特徴だ。側面を意識した攻防は、こういった場面でも発生するので覚えておこう。

有利と不利を判断する

「有利」や「不利」は、技をヒットやガードさせた際には必ず生まれる。感覚で有利／不利をつかむのは難しいが、数値ならばどのぐらいの有利差（不利差）があるかを簡単に確認できる。

"フレーム"というゲーム中で使われる時間の最小単位がある。このフレームは＋（プラス）と－（マイナス）の数値で表され、プラス数値が大きいと相手より先に動ける有利の度合いが大きく、マイナス数値が大きいと相手より動くまでが遅くなり、不利の度合いが大きいと分かる。

技後のフレームを覚えることで状況をより細かく確認でき、有効な技を選択可能になる。攻撃面では、主力となる技のフレームを覚えれば、戦術の広がりが見えてくるはずだ。防御面では、どれだけマイナスの状態になるかを覚えれば、相手の攻撃への対応が比較的楽になる。よく使う技から段階的に覚えていこう。

有利や不利の度合いを数値化したものが、"フレーム"。主力になる技から少しずつでも覚えていこう。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

有利時

有利時のフレームが分かっていれば、攻撃の幅を広げやすい。相手より早く動けるということは、高威力（出の遅い）の技を狙えるということでもある。こちらの技がノーマル／カウンターヒットした後や、相手の攻撃をガードしたときなどが有利ポイントの代表。

特にガード後のフレーム情報は、強さに結び付く。本書のフレームデータで、相手の技をガードした後の状況を少しずつ覚えて、有効な技を繰り出せるように修練しよう。

どれだけ有利な状況かをフレーム情報で覚えよう。主力技を中心に覚えれば、即戦力につながるぞ。

大きく有利な状況では、大技を狙うチャンスになる。主力技以外で多用される技も細かくチェック！

不利時

技をガード、もしくは避けられた状態は基本的に不利。フレームのマイナス数値が大きいほど動けるまでが遅いため、相手にフレームを踏まえた行動を取られるとピンチとなる。ガードされても数値的に返し技を受けないものは、使いやすい技であることが分かるだろう。

不利時のフレームが分かれば、反撃すべきか、続けて防御すべきかの判断が付けやすく、防御時の選択肢を正しく使い分けられる。自キャラの硬化フレームは知っておきたい。

不利時の行動は、必ずしもガードだけではない。スキが小さければ、早い打撃を出して反撃を封じられる。

スキが多い場合、無理は禁物。状況を確認できるようになれば、リスクを軽減できるぞ。

攻撃発生速度を視野に入れよう

有利／不利およびフレームの概念が判断できたら、次は攻撃発生速度をフレーム的に考えよう。攻撃発生のフレームは、技を入力てから攻撃判定が出るまでの時間の長さ。技の発生が早ければ早いほど、攻撃が見切られにくくなる。

ただし、攻撃発生が遅い技は使えないというわけではなく、前述の有利差に応じて適した技を選択すれば、出るまでが遅い技でも活躍する場面が出てくるのだ。

例えば、不利な状態のときには立ちⓅで止められてしまう技でも、有利な状況から出せば止められない連係となる。

本書のフレームデータを見れば、ガードやヒットなど状況ごとに、次に使うべき技が見つかるはず。いろいろと試行錯誤してみよう。

有利／不利に加えて発生フレームが分かれば、状況に応じた技が少しずつ見えてくるはずだ。

攻撃発生が早い技

攻撃発生が早い技の特徴は、技の属性によって異なる。上段攻撃の代表例は立ちⓅで、ガードさせて有利となるのが特徴。中段では発生14フレームの肘クラスが平均的で、ほかの技に比べてスキが小さい（一部を除く）のが特徴だ。発生の早い投げ技と中段攻撃で、基本的な二択攻撃を構成する。発生の早い技を調べて、スキの小さい連係を組み立てよう。

発生が早い上・中段攻撃はスキが小さい。少ない有利フレームから狙っていけるので、おのずと主力になる。

攻撃発生が遅い技

攻撃発生が遅い技には、高威力なものが多い。この部類に入る代表が、発生17フレームのヒザクラスから、20フレームまでのコンボ始動技。ヒット時の見返りが大きいため、有利フレームが大きいときに狙うのが基本となる。

下段攻撃も攻撃発生までが遅い部類に入るのだが、こちらは威力よりもガードされにくいことを生かして使われることが多い。

発生17〜20フレームまでの遅い部類に入る攻撃は、高威力の技ばかり。有利フレームが大きいときに狙おう。

フレームを活用する！

有利／不利の基礎が分かったら、次はフレームによって何が変化するかを考察していこう。ここでのフレーム考察は、返し技を受けない程度をベースとして考えていく。右のカコミ部分では“有利”と書いてあるが、実際にはどちらも当てはまる行動に触れているので、自分の状況に合わせて活用してほしい。

ちなみに、右では9フレームまでしか記載していないが、これは軽量級Ⓟの（一部を除く）発生フレームが10となっているからだ（確定反撃になるため）。

1〜9フレームまでの有効な選択肢のサンプルを参考に、状況ごとのベストな選択肢を取れるようにしよう。また、例はあくまでもフレームを重視した基礎的選択肢で、各キャラの特殊な技／選択肢などは含まれない。例をベースに、フレーム＋各キャラごとのオリジナルの戦術を取り入れてみよう。

フレームを意識して基礎を固める。ここから柔軟な発想で、独自の流れを組めるようにしよう。

1フレーム有利

キャラにより立ちⓅの発生が異なるので、上段攻撃よりも、同じ攻撃発生を持つしゃがみⓅが有効。わずかな有利差で打ち勝てる。

上段の立ちⓅだと、相手キャラによっては打ち負ける場合が。

2〜3フレーム有利

発生14フレームの中段攻撃では、軽量級の立ちⓅに負けてしまう。相手キャラによって、しゃがみⓅと使い分けよう。

軽量級相手だと、小さい有利差では二択を仕掛けられない。

4フレーム有利

軽量級の立ちⓅと、二択で使う肘が同フレームでカチ合う状況となる。この場合は、ダメージ差で中段攻撃が打ち勝てる。

軽量級相手でも、14フレームの技で二択が成立する。

5フレーム有利

不利側は－5フレームまで上段投げをしゃがみで回避することが可能。攻める側は、発生15フレームまでの打撃技で攻撃できる。

最速の上段投げは、ここでも回避されるので注意。

6フレーム有利

この状況からは、上段投げをしゃがみで回避することができないので、直接的な二択が有効になる。不利側は防御に徹しよう。

ただし、しゃがみダッシュなら投げを回避することが可能だ。

7〜9フレーム有利

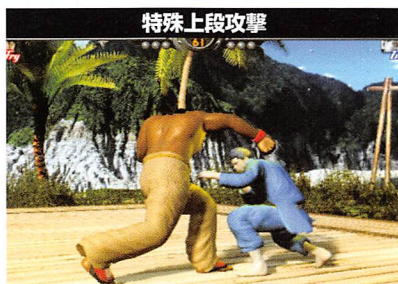
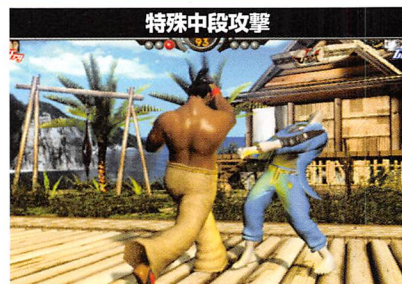
上段投げは、即座にしゃがむ技などを出さなければ回避できない。攻め側はリターンの大きな技で攻撃を仕掛けられる。

強気に選択を迫れる状況。リターンを望める技で仕掛けよう。

その他の攻撃属性

上段／中段／下段という三つの基本攻撃属性以外に、特殊な攻撃属性が存在する。下段攻撃に対して攻撃判定を持った特殊上段攻撃を筆頭に、上／中段のガード不能技や、しゃがみガード可能の特殊中段攻撃、立ちガード可能の特殊下段攻撃などさまざま。そのほかには、ガードさせてもよろけを誘発する中段攻撃などがある。こういった技の属性を有効活用すれば、戦術の幅を広げてくれる。

本項では代表的な特殊攻撃と、その技の性質を紹介。特殊攻撃に対する基礎知識を身に着けて、自分のキャラが持つ特殊属性の攻撃を取り入れてみよう。

特殊上段攻撃

上段攻撃だが、しゃがみ状態の技に対して攻撃を当てることができる。ただし、技を出していないしゃがみには当たらない。反撃を試みる相手に対しては、中段同様の働きをする。

特殊中段攻撃

しゃがみガードが可能の特殊中段攻撃は、カウンターヒットを目的とした使い方がメイン。相手が反撃を狙いたくなる、大きく有利な場面で使用するのが理想といえる。

特殊下段攻撃

こちらは立ちガードが可能の下段攻撃。全キャラクター共通のしゃがみⓅが該当する。相手の上段攻撃をくぐって当てるなど、ある程度の工夫が必要。

ガード不能技

その名の通り、ガードを無効化する攻撃。上段と中段に設定されているが、基本的には技の出が遅く、避けなどで回避されやすいものが多い。当てるには事前の仕込みや状況作りが不可欠。

その他攻撃属性

基本は上段や中段攻撃となっているが、特定の技にはガードを崩したり、ガードする相手に対してよろけを誘発する性質を持つものがある。効果的に使えば強力だ。

当て身技とさばき技

相手の攻撃を無効化する“当て身技”や“さばき技”というものがある。成立時に投げのモーションへ移行するのが当て身技、攻撃途中に相手の攻撃をいなしつつ攻撃するのがさばき技。

両者には、受け止められる攻撃属性が設定されており、それ以外の技だとカウンターでくらってしまう弱点がある。右の写真は、当て身やさばきに対応した攻撃属性。当て身などを持たないキャラを使う際に、どの技なら対処されないかを知っておくことも重要だ。

当て身技は基本的に肩と両手に対して無力だが、アオイだけは肩属性でも当て身で対処することができる。

回転系のキック属性も、同じようにアオイだけが当て身技で対処可能。ほかのキャラには、当て身される心配は無い。

※文中のフレームデータなど各種数値は編集部調べによるものです

パンチ / 肘

パンチ：基本的な攻撃属性。上段／中段／下段と、非常に攻撃バリエーションの多いことが特徴。

肘：肘の属性は上段と中段に含まれる。中でも、中段の肘属性は主力技に多く存在する。

キック / ヒザ

キック：こちらも基本的な攻撃属性。パンチ属性と同様に、全種類の攻撃パターンが存在する。

ヒザ：中段のみに含まれる属性のヒザだが、当て身で取れるキャラは多い。さばき技は、対応していないものが多い。

サマー

アキラとアオイだけが当て身で対応することができる。さばき技を無力化できる、強力な攻撃属性だ。

ミドルキック

通常のキック属性とは異なる。半回転の蹴り攻撃に、ミドルキック属性が付加されていることが多い。

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

Data List

技データ集

アイリーン/Eileen 020-021
エル・ブレイズ/El Blaze 022-023
結城 晶/Akira Yuki 024-025
ジャッキー・ブライアント/Jacky Bryant 026-027
サラ・ブライアント/Sarah Bryant 028-030
ラウ・チェン/Lau Chan 031-032
パイ・チェン/Pai Chan 033-034
ウルフ・ホークフィールド/Wolf Hawkfield 035-036
ジェフリー・マクワイルド/Jeffry Mcwild 037-038
影丸/Kagemaru 039-041
舜帝/Shun Di 042-044
リオン・ラファール/Lion Rafale 045-047
梅小路 葵/Aoi Umenokouji 048-049
雷飛/Lei-Fei 050-052
ベネッサ・ルイス/Vanessa Lewis 053-056
日守 剛/Goh Hinogami 057-058
ブラッド・バーンズ/Brad Burns 059-060

技データの見方

①技名	②コマンド	③攻撃判定	④ダメージ	⑤発生	⑥持続	⑦全体	⑧ガード	⑨ヒット	⑩カウンター	⑪避け	⑫備考
打撃技											
掌掌(しゅっしょう)	Ⓟ	上	10	10		25	+2	+5	+8		

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	⑬投げ抜け	⑭受け身	⑮投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
猴王滾天(こうおうえんてん)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35+5	ダウン		―	Ⓟ+Ⓖ	覚ー1

①技名
　技の正式名称。( ) 内は読み仮名。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。

②コマンド
　技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( ) 内にその条件を表記してある。

③攻撃判定
　技の攻撃属性。「上」は上段攻撃、「中」は中段攻撃、「下」は下段攻撃を示すほか、相手の技を取ってダメージを与える「当て身」や、相手の技を受け流す「さばき」、攻撃力を持たない「特殊行動」といったものもある。また、「上、上」のように複数表記されているものは、1回のコマンドで複数回攻撃判定が出ることを示す。

④ダメージ
　技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ(シュンは飲酒数0のときの基本ダメージ)。カウンターヒット時のダメージや、空中ヒット時のダメージなど、状況によってダメージ補正がかかる場合は、この数値を基準に算出される。なお、複数の数値が表記されている場合の意味は以下の通り。
●00～00:当てた距離によってダメージが変化する技に対応。ダメージの最小値～最大値を示す。
●00,00:攻撃判定が複数回出る技の各ダメージを示す。
●00(投00):打撃技が投げ技に変化する場合、投げ技が壁投げに変化する場合などに対応。( ) 内は特定状況下でのダメージを示す。
●00(+00):打撃技がヒット後に投げ技へシフトする場合などに対応。( ) 内はその際に加算されるダメージを示す。
●00+α:当て身技のダメージに対応。「α」の部分には、当て身した技の基本ダメージの半分が入る。

⑤発生
　コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。

⑥持続
　技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。

⑦全体
　コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。連係技や一部の技については、計測が困難であるため割愛させていただく(以下の「発生」「持続」も同様に割愛)。

⑧ガード
　技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。「自分の硬化時間－相手の硬化時間」で算出している。「－」となっているものは、その状況が起こりえない場合や、計測不可能であることを示す。

⑨ヒット
　打撃技がノーマルヒットした(投げ技が決まった)後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。相手をダウンさせる場合や、特殊なヒット効果がある場合は、以下の通りに表記している。
●よろけ:よろけを誘発する。
●ダウン:通常のダウンを奪う。
●吹飛:吹き飛びやられを誘発する。
●たたき:たたき付けダウンを奪う。
●足崩:足崩れを誘発する。
●腹崩:腹崩れを誘発する。
●頭崩:頭崩れを誘発する。
●急崩:急所崩れを誘発する。

⑩カウンター
　打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。

⑪避け
　その技を避けられる方向。相手の背中側と腹側のどちらでも避けられる場合は「背・腹」、背中側のみ避けられる場合は「背・－」、腹側のみ避けられる場合は「－・腹」、どちらの方向でも避けられない場合は「－・－」と表記。また、打撃投げや特殊行動など、避ける対象にならない技には「－」と表記。

⑫備考
　その技に関する補足事項。

⑬投げ抜け
　投げ技を抜けた後の硬化差。抜けられない投げや、投げ抜けが適用されないものは「－」と表記。

⑭受け身
　その投げ技をくらった後に受け身が取れるかどうかを示す。受け身が取れる場合は「可」、さらに受け身を取るタイミングによってダメージを軽減できる場合は「ジャスト」と表記している。

⑮投げ抜けコマンド
　その投げ技を抜ける(回避する)ためのコマンド。レバー方向はキャラクターが右を向いているときのもの。投げ抜けができないものは「－」と表記。

※避け成功時の硬化差について
　成功避けの全体フレームは、全キャラクター共通で21フレームとなっている。このことから、成功避け時の硬化差の計算方法は**「相手の技の全体フレーム」－「そのときの不利フレーム＋21(成功避けの全体フレーム)」＝硬化差**となる。
(例) 4フレーム不利な状況でジャッキーのミドルスマッシュ(⇨Ⓟ／全体36フレーム)を避けた場合
計算式:36－(4＋21)＝11
→発生11フレームまでの技が確定する。

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

アイリーン

EILEEN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
捽掌(しゅっしょう)	Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背・腹	
捽掌(しゅっしょう)	➡Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
連点腿(れんてんたい)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−2	+4	ダウン	背・腹	キャンセル可能
猿猴連爪(えんこうれんそう)	ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	+2	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猿猴撃爪(えんこうげきそう)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	15	—	—	—	−5	+1	+6	背・腹	
連環朝天(れんかんちょうてん)	Ⓟ⬀Ⓟ	中	15	—	—	—	−8	−3	+1	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
小猴躍蹬(しょうこうやくとう)	Ⓟ⬀ⓅⓀ	中	20	—	—	—	−14	尻餅	尻餅	背・腹	
連爪劈斬(れんそうへきざん)	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−8	−6	+2	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
落歩旋風脚(らくほせんぷうきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	—・—	
連環前掃腿(れんかんぜんそうたい)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−17	−3	ダウン	—・—	
連環前掃旋風(れんかんぜんそうせんぷう)	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上	25	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—・—	覚−1
伏身掌(ふくしんしょう)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
飛猴把月(ひこうはげつ)	⬀⬀Ⓟ	中	25	21	2	55	−8	たたき	たたき	背・腹	
日月転換(にちげつてんかん)	⇦⇦Ⓟ	中	20	18	2	55	−14	ダウン	ダウン	背・—	
猿猴献果(えんこうけんか)	⇦⇨Ⓟ	上	20	20	3	45	−4	たたき	たたき	背・腹	覚−1
転身掄劈(てんしんりんへき)	⬁Ⓟ	中	16	17	3	43	−6	+2	+4	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
掄劈擺蓮(りんへきはいれん)	⬁ⓅⓀ	上	19	—	—	—	−4	+4	+7	—・腹	ヒット時側面を取る
猿猴挑爪(えんこうちょうそう)	⬀Ⓟ	中	16	16	3	41	−5	−1	+5	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猿猴鑽天(えんこうさんてん)	⬀ⓅⓅ	中	16	—	—	—	−11	ダウン	ダウン	背・腹	
撞肘(どうちゅう)	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	±0	+7	背・腹	
上歩冲雲(じょうほちゅううん)	⇨ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−1	+4	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
抹面掃尾(まつめんそうび)	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	16	—	—	—	−16	−4	+2	背・腹	
猿猴入林(えんこうにゅうりん)	⇨⇨Ⓟ	中	18	19	2	47	−7	+1	急所	背・腹	
掃面爪(そうめんそう)	⇦Ⓟ	上	12	13	2	33	−3	+6	+7	背・腹	
十字帰面爪(じゅうじきめんそう)	⇦ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−4	−3	+2	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猿猴遊林(えんこうゆうりん)	⇦ⓅⓅⓀ	上	23	—	—	—	−11	ダウン	ダウン	背・—	
飛猴撲食(ひこうぼくしょく)	⬃Ⓟ	中、中	10、10	22	2	63	−5	ダウン	ダウン	背・腹	
飛猴双爪(ひこうそうそう)	⇧Ⓟ	中、中	10、12	23	2	58	−5	ダウン	ダウン	背・腹	
遁避躍撲(とんひやくぼく)	⬂Ⓟ	中	25	43	2	72	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
飛猴跳澗(ひこうちょうかん)	⇧Ⓚ	上	18	19	3	52	−6	たたき	たたき	背・腹	
点腿(てんたい)	Ⓚ	上	20	15	2	44	−3	ダウン	ダウン	背・腹	キャンセル可能
下截腿(かせったい)	⇩Ⓚ	下	15	16	3	47	−14	−6	±0	背・腹	
側踹腿(そくたんたい)	⬀Ⓚ	中	23	18	3	44	−6	−1	+7	背・腹	
擺蓮脚(はいれんきゃく)	⇦Ⓚ	上	20	16	3	43	−5	+3	+6	—・腹	ヒット時側面を取る
高側踹(こうそくたん)	⇦⇨Ⓚ	上	20	19	3	49	−7	尻餅	尻餅	—・腹	さばき効果(対・上中Ⓟ、肘さばき)、さばき有効フレーム：1〜15
飛猴二起(ひこうにき)	⇨Ⓚ	中、中	16、14	17	2	53	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
飛猴旋子(ひこうせんし)	⇨⇨Ⓚ	中、中	16、15	26	5	67	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
単飛脚(たんひきゃく)	⬃Ⓚ	中	23	18	2	55	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
単飛脚(たんひきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	23	17	2	54	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
後側翻(こうそくほん)	(立ち途中)Ⓚ	中	20	15	9	58	−23	−12	尻餅	背・腹	
猴子靠山(こうしこうざん)	⬇⬀Ⓟ+Ⓚ	中	17	18	3	47	−8	ダウン	ダウン	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猴子連山(こうしれんざん)	⬇⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
大聖双撞(たいせいそうどう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	46	4	73	よろけ	吹飛	吹飛	背・—	Ⓖでキャンセル可、覚−1
大聖双撞〜縮身(たいせいそうどう〜しゅくしん)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⒼ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
迎面掌(げいめんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊上	13	16	2	39	−2	+2	+6	背・腹	
迎面破膝(げいめんはしつ)	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	特殊下	10	—	—	—	−8	−6	+1	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
左右破膝(さゆうはしつ)	⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ	下	16	—	—	—	−15	−2	足崩	背・腹	
迅雷掌(じんらいしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	2	41	−6	−2	+3	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
左右撃掌(さゆうげきしょう)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	—	—	—	−8	−6	+4	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
迅雷鑽天(じんらいさんてん)	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	16	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
猿猴偸桃(えんこうとうとう)	⬀Ⓟ+Ⓚ	下	15	22	2	47	−6	−4	足崩	背・腹	
斜身掃爪(しゃしんそうそう)	⬁Ⓟ+Ⓚ	下	17	21	3	56	−14	−3	+6	—・腹	
独立挿眼(どくりつそうがん)	Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	3	37	−2	+12	+16	背・腹	覚−1
翻身旋風腿(ほんしんせんぷうたい)	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	25	30	4	59	−5	+2	+5	背・—	
飛猴乱墜(ひこうらんつい)	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—・—	
半旋風転身(はんせんぷうてんしん)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	21	15	4	40	−5	+2	+6	背・—	振り向き状態へ
連環騰空後擺脚(れんかんとうくうこうはいきゃく)	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	16	—	—	—	−4	+3	+5	—・腹	
蠍子反尾(けっしはんび)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	特殊上	16	19	3	46	−5	尻餅	尻餅	背・腹	覚−1
翻身後掃腿(ほんしんこうそうたい)	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	20	30	—	71	−18	ダウン	ダウン	—・—	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	—	65	−18	−6	ダウン	—・—	
前掃旋風(ぜんそうせんぷう)	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	上	25	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—・—	覚−1
里合転身腿(りごうてんしんたい)	Ⓚ+Ⓖ	上	25	17	—	47	−5	+2	+8	—・—	振り向き状態へ
悟空翻身(ごくうほんしん)	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
悟空劈腿(ごくうへきたい)	⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	17	28	5	59	−12	よろけ	よろけ	背・腹	
悟空閃身(ごくうせんしん)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	—	1	15	41	—	—	—	—	さばき効果(対・上Ⓟ、Ⓚ、下Ⓟ)
悟空後翻(ごくうこうほん)	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
猿猴跳墻(えんこうちょうしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
斜身翻躍(しゃしんほんやく)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中、中	15、10	18	—	61	−14	ダウン	ダウン	—・—	
斜身掃爪(しゃしんそうそう)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
斜身釘脚(しゃしんていきゃく)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	18	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
悟空疾地中の打撃技											
悟空疾地(ごくうしっち)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇨入れっぱなしで持続、近距離持続中⬀or⬃で移動方向変化
悟空靠山(ごくうこうざん)	(悟空疾地中)Ⓟ	中	17	18	3	47	−8	ダウン	ダウン	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付、⬇⬀Ⓟ+Ⓚの技につながる
悟空散踢(ごくうさんてき)	(悟空疾地中)Ⓚ	中	10、12、12	15	12	63	−8	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1(3発目)
前空翻(ぜんくうほん)	(悟空疾地中)Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
割り込み行動											
楽天把月(らくてんはげつ)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	割り込み以外では出ない
落地望月(らくちぼうげつ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	割り込み以外では出ない
キャンセル行動											
猴子跳澗(こうしちょうかん)	⇩⬀⇨Ⓟ	中	20	30	4	61	−7	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
大聖跳山(たいせいちょうざん)	⇩⬀⇨Ⓚ	上	18	19	2	46	−4	ダウン	ダウン	背・腹	
大聖連踢(たいせいれんてき)	⇩⬀⇨ⓀⓀ	上	12	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
大聖降天(たいせいこうてん)	⇩⬀⇨ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上	20	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
大聖翻爪(たいせいほんそう)	⇩⇧⇦Ⓟ	上	22	20	—	46	−2	+4	+7	—·—	覚−1
大聖連爪(たいせいれんそう)	⇩⇧⇦ⓅⓅ	特殊上	17	—	—	—	−3	+4	+9	—·—	覚−1
大聖脱靴(たいせいだっか)	⇩⇧⇦Ⓚ	特殊下	18	25	3	66	−19	よろけ	足崩	背·腹	立ちガード時よろけを誘発
前空翻(ぜんくうほん)	⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	割り込み行動受付
前空双槌(ぜんくうそうつい)	(前空翻中)Ⓟ	中	18	13	4	43	−8	たたき	たたき	背·腹	覚−1、最速で派生しても、28フレーム前空翻モーションを伴う
前空翻落腿(ぜんくうほんらくたい)	(前空翻中)Ⓚ	中	17	12	4	40	+1	+6	+11	背·腹	最速で派生しても、20フレーム前空翻モーションを伴う
落地穿心腿(らくちせんしんたい)	(前空翻中)⇧Ⓚ	中	20	16	3	43	−7	尻餅	尻餅	背·腹	最速で派生しても、36フレーム前空翻モーションを伴う
落地盤掃腿(らくちばんそうたい)	(前空翻中)⇩Ⓚ	下	22	18	—	56	−15	ダウン	ダウン	—·—	最速で派生しても、36フレーム前空翻モーションを伴う
猿猴入洞(えんこうにゅうどう)	⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	割り込み行動受付
猿猴出洞(えんこうしゅつどう)	(猿猴入洞中)Ⓟ	中	18	19	3	53	−13	頭崩	頭崩	背·腹	覚−1
縮身側踹(しゅくしんそくたん)	(猿猴入洞中)Ⓚ	中	21	20	1	43	−6	−1	+8	背·腹	
縮身前掃尾(しゅくしんぜんそうび)	(猿猴入洞中)⇩Ⓚ	下	19	19	—	59	−18	−5	ダウン	—·—	
ジャンプ攻撃											
遁避蹬腿(とんひとうたい)	⇘Ⓚ	上	18	23	2	—	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
落地爪(らくちそう)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
踏空腿(とうくうたい)	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背·腹	
落地側踹(らくちそくたん)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
背身撃頂(はいしんげきちょう)	(敵背後)Ⓟ	上	12	12	2	25	+1	+4	+7	背·腹	Ⓟからの技につながる
背身下掃(はいしんかそう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	17	17	2	44	−6	−3	+4	—·腹	
馬蹄脚(ばていきゃく)	(敵背後)⇧Ⓚ	中	20	18	4	51	−12	たたき	たたき	背·腹	
下揮脚(かそうきゃく)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	18	17	2	44	−6	+2	+6	背·腹	振り向き状態へ
偸歩刺頸(とうほしけい)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	2	40	−4	+3	+7	背·腹	
背身後掃(はいしんこうそう)	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	18	—	53	−15	ダウン	ダウン	—·—	
背身双躍腿(はいしんそうやくたい)	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	中	26	23	3	78	−29	ダウン	ダウン	背·腹	
背身後撩腿(はいしんこうりょうたい)	(敵背後)Ⓚ	中	20	16	3	43	−4	+4	+8	背·腹	振り向き状態へ
悟空背身(ごくうはいしん)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	—	1	15	41	—	—	—	—	振り向き状態へ、さばき効果(対·上Ⓟ、Ⓚ、下Ⓟ)
ダウン攻撃											
猿猴抄水(えんこうしょうすい)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
猿猴落天(えんこうらくてん)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
背蹴腿(はいしゅうたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	+3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
猴王滾天(こうおうえんてん)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35+5	ダウン	−2	可	Ⓟ+Ⓖ	覚−1
猴王弄球(こうおうろうきゅう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	8×4+18	ダウン	−2	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	覚−1
猴王登天(こうおうとうてん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+25	ダウン	−3	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
猴王飄雲(こうおうひょううん)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	上段投げ	—	+11	—	—	—	投げ後側面を取る
猴王踢球(こうおうてききゅう)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓚ	上段投げ	20+25	ダウン	—	可	—	
猴王下山(こうおうげざん)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨	上段投げ	—	+11	—	—	—	投げ後背後を取る
猴王靠山(こうおうこうざん)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る、振り向き状態へ、投げ抜け時に側面を取られる
猴王抜山(こうおうばつざん)	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+50	ダウン	−3	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
猴王擺尾(こうおうはいび)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+20	+8	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ後側面を取る
猴王倒樹(こうおうとうじゅ)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
猴王繚乱(こうおうりょうらん)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10×4	ダウン	—	—	—	
大聖抓面(たいせいそうめん)	(前空翻中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	8×4+14+5	ダウン	—	—	—	覚−1

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

エル・ブレイズ

EL BLAZE

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ジャブ	Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
ジャブ	➡Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
ジャブ～ハイキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	背・—	
ジャブ～ローキック	Ⓟ⇩Ⓚ	下	14	—	—	—	−15	−3	+3	背・腹	
クイックフック	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−4	−2	±0	背・腹	
キーンエッジコンボ	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	+2	背・—	
バーンアウトコンボ	ⓅⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	—・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ
ローリングローナックル	⬃Ⓟ	下	18	19	2	46	−10	−3	+5	—・腹	
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
ボディブロー	⬂Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	±0	+7	背・腹	
ハイスピードジャブ	⇦⇨Ⓟ	上	10	13	2	26	+2	+6	+7	背・腹	
フレイムトーキック	⇦⇨ⓅⓀ	中	21	—	—	—	−6	±0	+5	背・腹	
インフェルノソバット	⇦⇨ⓅⓀⓀ	中	25	—	—	—	−9	尻餅	尻餅	—・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ、⇦で振り向き状態へ
ショウダ	⇦⇨ⓅⓅ	上	13	—	—	—	−3	−1	+3	背・腹	
ライジングバックスピンキック	⇦⇨ⓅⓅⓀ	特殊上	25	—	—	—	+3	ダウン	ダウン	—・—	覚−1
バックスピンローキック	⇦⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	18	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—・腹	
シャドウストライク	⇨Ⓟ	中	16	16	2	41	−5	+1	+4	背・腹	
シャドウファング	⇨ⓅⓀ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
バックナックル	⇦Ⓟ	上	16	16	2	41	−5	−1	+4	—・腹	
シャドウスピンキック	⇦ⓅⓀ	中	17	—	—	—	−12	−2	+1	—・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ
シャドウストームコンボ	⇦ⓅⓀⓅ	上	14	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ジャンピングエルボー	⬀Ⓟ	中	18	38	4	62	−4	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ハイキック	Ⓚ	上	22	14	2	40	−3	ダウン	ダウン	背・—	
ローキック	⇩Ⓚ	下	15	19	4	52	−14	−4	−1	背・—	
フック	⇩ⓀⓅ	上	18	—	—	—	−5	−2	±0	—・腹	
フェイスヒット	⇩ⓀⓅⓅ	上	16	—	—	—	−6	+3	+8	背・腹	ヒット時側面を取る、覚−1
クイックソバット	⇩ⓀⓅⓀ	中	20	—	—	—	−12	+2	+6	—・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ
スライドローキック	⬇or⬃Ⓚ	下	12	19	2	53	−14	−5	+1	背・腹	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	21	17	2	43	−6	±0	+7	背・腹	
トーキック	⇦Ⓚ	中	22	18	2	43	−4	±0	+5	背・腹	
シャドウスラッシュ	⇦ⓀⓅ	上	15	—	—	—	−3	−1	+6	背・—	
フェイススマッシュ	⇦ⓀⓅⓅ	中	16	—	—	—	−14	+1	たたき	背・腹	
ダークネスソバット	⇦ⓀⓅⓀ	上	24	—	—	—	−5	尻餅	尻餅	背・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ、⇦で振り向き状態へ
シャドウスピア	⇨Ⓚ	中	21	17	3	45	−8	+1	急所	背・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ
シャドウランス	⇨⇨Ⓚ	中	20	22	3	51	−8	尻餅	尻餅	背・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ
ヘッドスマッシュキック	⇦⇨Ⓚ	特殊上	20	22	3	50	−3	尻餅	尻餅	背・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ、覚−1
フェイドロールキック	⬁Ⓚ	中	22、16	19	4	58	−17	−9	尻餅	背・腹	⇨でロケットディスチャージへ
フェイドロールキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	22、16	18	4	57	−17	−9	尻餅	背・腹	⇨でロケットディスチャージへ
デスサイズスラッシュ	⇧Ⓚ	上	30	20	—	77	よろけ	ダウン	ダウン	—・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ、覚−1
デスサイズスラッシュ	⇧Ⓚ+Ⓖ	上	30	19	—	76	よろけ	ダウン	ダウン	—・—	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ、覚−1
ドロップキック	⬀Ⓚ	中	26	26	4	66	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ
ボルケーノニー	(立ち途中)Ⓚ	中	25	17	3	54	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
エルボー	Ⓟ+Ⓚ	上	16	13	3	39	−4	+2	+5	背・腹	
ダブルエルボー	Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	−1	背・腹	
コンボエルボーアッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
ダークネスハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	2	43	−3	+4	+8	背・腹	
ストレート	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	12	12	2	31	−3	+1	+3	背・腹	
クイックコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	—	—	—	−5	−1	+4	背・腹	
シャドウハンマー	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	2	46	−9	頭崩	頭崩	背・腹	覚−1
ハンマースマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	19	16	2	46	−7	+1	腹崩	背・腹	
ショートアッパー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	18	15	2	40	−4	−2	+3	背・腹	
コンビネーションブロー	⬂Ⓟ+ⓀⓅ	上	14	—	—	—	−4	−2	+3	背・腹	
シャットダウンニー	⬂Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中	20	—	—	—	−13	尻餅	尻餅	背・腹	
ダークネススマッシュ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	特殊上	16	26	2	48	−5	−2	±0	—・腹	
ハンサムスクラッチラッシュ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	5×6+10	—	—	—	—	—	—	—	⇨でロケットディスチャージへ
ボルケーノアッパー	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	2	42	−6	+5	ダウン	背・腹	振り向き状態へ
ローリングボディプレス	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	24	35	4	76	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンピングハンマーナックル	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	22	20	2	49	−9	たたき	たたき	背・腹	
デモンダンス	⬀Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
デモンズテイル	⬀Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	22	33	3	57	−3	よろけ	よろけ	背・腹	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ、覚−1
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ	上	25	17	—	47	−6	+5	+8	—・—	ヒット時側面を取る
ジャンピングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	24	22	2	51	−3	尻餅	尻餅	背・—	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ、⇦で振り向き状態へ
ダークネスソード	⬂Ⓚ+Ⓖ	特殊上	28	21	2	49	−3	尻餅	尻餅	背・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	19	21	—	60	−19	−6	ダウン	—・—	
ロードロップキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	4	65	−22	よろけ	足崩	背・腹	
クイックバックスピンキック	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	—	55	−14	+2	+5	—・—	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ、⇦で振り向き状態へ
クイックボディ	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
クイックニー	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
フェイクロール中の技											
フェイクロール	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	さばき効果(対・上Ⓟ、Ⓚ)、さばき有効フレーム:1～15
ヴィーナス	(フェイクロール中)Ⓟ	中	25	14	3	48	−12	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ヴィーナスディパーション	(フェイクロール中)Ⓟ(ヒット時)Ⓚ	上	16	—	—	—	—	—	—	—	
トルネードスピン中の技											
トルネードスピン	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	さばき
ハートブレイクスマッシュ	(トルネードスピン中)Ⓟ	上	22	13	3	41	−5	+8	+11	背・—	覚−1、26フレーム目まで受付、ヒット時側面を取る
フェイクソバット	(トルネードスピン中)Ⓚ	中	20	15	4	43	−6	+5	+9	背・—	
ダークネスフレイム	(トルネードスピン中)Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	32+5	—	—	—	—	—	—	—	覚−1
ロケットディスチャージ中の技 ※											
ロケットディスチャージ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇨入れっぱなしで持続
バックファイア	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
フライングクロスチョップ	(ロケットディスチャージ中)Ⓟ	中	30	21	5	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ドロップキック	(ロケットディスチャージ中)Ⓚ	中	26	25	4	65	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	ヒット時⇨でロケットディスチャージへ
ロードロップキック	(ロケットディスチャージ中)⇩Ⓚ	下	24	30	3	68	−16	足崩	足崩	背・腹	
トペ・モルタル	(ロケットディスチャージ中)Ⓚ+Ⓖ	上(ガード不能)	25+15	26	3	—	—	吹飛	吹飛	背・腹	ガード不能、覚−2
デモンダンス	(ロケットディスチャージ中)Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
デモンズテイル	(ロケットディスチャージ中)Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	22	33	3	57	−3	よろけ	よろけ	背·腹	ヒットorガード時⇨でロケットディスチャージへ、覚−1
フェイクロール	(ロケットディスチャージ中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
デジャヴ	(ロケットディスチャージ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	10×4+15	—	—	—	—	—	—	—	覚−2
ジャンプ攻撃											
ステップハンマー	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン		
ロックパンチ	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン		
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン		
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン		
背後攻撃											
ショウダ	(敵背後)Ⓟ	上	12	13	3	31	−3	−1	+5	背·腹	Ⓟからの技につながる
ダークネスハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	19	16	2	40	+1	+6	+8	背·腹	
ビハインドヒールキック	(敵背後)Ⓚ	中	22	15	3	41	−6	+1	急所	背·腹	
レブスローキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	21	—	58	−16	ダウン	ダウン	—·—	
メテオインパクト	(敵背後)⇧Ⓚ	中	30	26	3	52	−3	たたき	たたき	背·腹	覚−1
バックナックル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	上	15	14	3	31	+4	+6	+8	背·—	⇦⇨Ⓟからの技につながる
スタッブブレイド	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	24	19	5	51	−12	頭崩	頭崩	背·腹	
ダウン攻撃											
パーソナルエルボー	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	26	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
トレッドスマッシュ	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
450スプラッシュ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
ローリングボディプレス	(敵ダウン)⬂Ⓟ+Ⓚ	ダウン攻撃	24	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
ビハインドキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ビハインドキック	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ビハインドキック	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ビハインドキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ビハインドキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
レブスブロウ	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
レブスブロウ	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
レブスブロウ	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
レブスブロウ	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
レブスブロウ	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
レブスブロウ	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
レブスブロウ	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
レブスブロウ	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
レブスブロウ	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
レブスブロウ	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ビハインドキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ビハインドキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ビハインドキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ビハインドキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ビハインドキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
レブスローキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
レブスローキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
レブスローキック	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
レブスローキック	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
レブスローキック	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ビハインドローキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
ビハインドローキック	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ビハインドローキック	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
ビハインドローキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ビハインドローキック	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
ハイスピードブレインバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
ディカピテイション	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+20+15	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる、覚−1
ホールドラッグ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
スイングDDT	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
スクリュードラッグ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
44	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	ダウン	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時に側面を取られる
ワールウインド	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
ジャストフェイスロック	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	上段投げ	20	ダウン	—	—	—	覚−2
アストロシザーズ	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	+3	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
ヘッドシザーズ	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
ハンマースルー	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+10	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時:ダメージ22、⇨でロケットディスチャージへ、投げ抜け時に側面を取られる、投げ後背後を取る
ハイスピードウラカン·ラナ	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	—	—	—	—	
スイングDDT	(壁正面)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
レブスカッター	(壁正面)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40+10	ダウン	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時に側面を取られる
トペ·インベルティダ	(壁正面)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時に側面を取られる
サンダークラップ	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30+10	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
ファルシオン	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30+10	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
スティンギングリーブ	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+5+5+40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ストライクバック	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時に側面を取られる
ミステリアス·ラナ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	—	—	—	
ローリングクラッチ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	25	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ファンタスマ	(敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	+11	−2	—	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
スプレッドウイング	(敵しゃがみ)⇧⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	5+5+55	ダウン	+3	—	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
サンダークラップ	(敵右しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30+10	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時に背後を取られる
ファルシオン	(敵左しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30+10	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ダイヤモンドダスト	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40+20	ダウン	—	—	—	覚−2

※……コマンドでロケットディスチャージ中とあるものはバックファイア中でも出せる

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

結城 晶(ゆうき あきら) AKIRA YUKI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	
冲捶(ちゅうすい)	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	中	12	—	—	—	−8	+1	+3	背·腹	
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−2	+4	ダウン	背·腹	キャンセル可
崩捶(ほうすい)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
衝捶(しょうすい)	⇨Ⓟ	中	19	16	2	41	−5	+3	+6	背·腹	
衝捶~単閉撞(しょうすい~たんへいとう)	⇨Ⓟ⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
按掌(あんしょう)	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上	12	—	—	—	よろけ	±0	+3	背·腹	上段ガード外し
按掌頂肘(あんしょうちょうちゅう)	⇨Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−6	+2	ダウン	背·腹	
衝捶~提籠換歩(しょうすい~ていろうかんぽ)	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	提籠換歩へ
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中	20	14	2	38	−5	+4	+8	背·腹	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中	20	14	2	42	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
上歩川掌(じょうほせんしょう)	⇦⇨Ⓟ	上	22	14	2	41	+1	たたき	たたき	背·腹	覚−1
伏虎(ふっこ)	⇦⇧Ⓟ	中	25	24	2	50	±0	+2	+14	背·腹	覚−1
伏虎~七星歩(ふっこ~しちせいほ)	⇦⇧Ⓟ⇧or⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	特殊中	22~35	16	2	46	−8	+4	+8	背·腹	距離によってダメージ変化、しゃがみガード時±0
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	(崩し中)⇩⇨Ⓟ	特殊中	20	—	—	—	−1	+13	腹崩	背·腹	擺打頂肘への移行無し、しゃがみガード時+6
猛虎硬爬山~擺打頂肘(もうここうはざん~かくだちょうちゅう)	⬇⇨Ⓟ(ガードorヒット時)Ⓟ	中	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	30	13	3	50	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	(崩し中)⇩⇦⇨Ⓟ	中	30	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背·腹	
虎撲(こぼく)	⇩⇧⇦Ⓟ	中	25	23	4	54	+3	頭崩	頭崩	背·腹	
揚炮(ようほう)	⇧⇧Ⓟ	中	30	18	2	54	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上	20	14	2	41	−4	ダウン	ダウン	背·腹	キャンセル可
羊低頭(ようていとう)	⇨Ⓚ	中	18	19	3	49	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
圏抱(けんほう)	⇨ⓀⓅ	上	16	—	—	—	−11	+6	+8	背·腹	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	25	14	5	52	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
右端脚(うたんきゃく)	(崩し中)⇨⇨Ⓚ	中	20	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中	20	—	—	—	−25	ダウン	ダウン	背·腹	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩Ⓚ	下	14	16	2	50	−14	−4	±0	背·腹	
易前腿(ようぜんたい)	⬇or⇧Ⓚ	下	10	14	1	46	−15	−6	±0	背·腹	
側腿(そくたい)	⇧Ⓚ	中	24	16	2	43	−6	±0	+8	背·腹	硬化H:+2
金鶏抖翎(きんけいとうれい)	Ⓟ+Ⓚ	中	16	18	2	43	−3	−1	+8	背·腹	
拗歩衝捶(ようほしょうすい)	Ⓟ+ⓀⓅ	上	14	—	—	—	−8	+3	+12	背·腹	
連環撑掌(れんかんとうしょう)	Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	中	16	—	—	—	−5	+1	+6	背·腹	
推窓(すいそう)	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上	22	—	—	—	+4	たたき	たたき	背·腹	覚−1
穿山靠(せんざんこう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	3	49	−14	−4	−1	—·腹	
爬山量天地(はざんりょうてんち)	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−7	+4	+6	背·腹	覚−1
穿山靠~七星歩(せんざんこう~しちせいほ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇧or⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	19	2	46	−4	ダウン	ダウン	背·—	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	45	49	2	78	よろけ	吹飛	吹飛	背·—	覚−2
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20~45	13	2	63	−24	ダウン	ダウン	背·腹	距離によってダメージ変化
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	27	16	2	48	−9	よろけ	よろけ	背·腹	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ	中	24	27	3	58	−9	ダウン	腹崩	背·腹	さばき効果(中段Ⓟ、肘)、さばき有効フレーム:5~15、さばき成功時腹崩れ
捜下崩捶(そうかほうすい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	下	21	25	2	51	−5	+4	足崩	背·腹	
劈捶(へきすい)	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ	中、中	10、15	18	2	60	−4	ダウン	ダウン	背·腹	
斬手(ざんしゅ)	Ⓚ+Ⓖ	中	18	16	3	45	−6	−1	ダウン	背·腹	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	Ⓚ+ⒼⓅ(最大タメ)	中	30	—	—	—	+4	ダウン	ダウン	背·腹	
提膝弾腿(ていしつだんたい)	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	27	17	3	50	−13	ダウン	ダウン	背·腹	
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊中	5	16	2	40	よろけ	−8	−8	背·腹	上段ガード外し、崩し
開胯(かいこ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	12	3	40	よろけ	−4	−2	背·腹	上段ガード外し、崩し
迎門鉄扇(げいもんてっせん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	26	19	3	49	−7	+5	+8	—·腹	ヒット時横向かせ
崩撃手(ほうげきしゅ)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	16	19	3	46	−6	±0	+3	背·腹	さばき効果(上Ⓟ、肘、下Ⓟ)、さばき有効フレーム:8~16、覚−1
崩撃手~外門頂肘(ほうげきしゅ~がいもんちょうちゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	18	—	—	—	−12	ダウン	腹崩	背·腹	
貼山靠(てんざんこう)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	2	57	−15	吹飛	吹飛	※	
撑掌(とうしょう)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
十字蹬腿(じゅうじとうたい)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	−9	背·腹	
七星歩中の技											
七星歩~頂肘(しちせいほ~ちょうちゅう)	(七星歩中)⇧or⇩Ⓟ	中	19	13	2	38	−5	−2	+5	背·腹	
横打(おうだ)	(七星歩中)⇧or⇩ⓅⓅ	上	14	—	—	—	−6	+1	+6	背·—	
提籠換歩中の技											
提籠換歩(ていろうかんぽ)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
提籠換歩~頂心肘(ていろうかんぽ~ちょうしんちゅう)	(提籠換歩中)Ⓟ	中	20	10	3	39	−7	+3	ダウン	背·腹	
提籠換歩~衝捶(ていろうかんぽ~しょうすい)	(提籠換歩中)(遅め)Ⓟ	中	19	7	3	33	−3	+3	+6	背·腹	⇦で提籠換歩へ
提籠換歩~蛇身飛勢(ていろうかんぽ~じゃしんひせい)	(提籠換歩中)Ⓚ	下	17	24	4	60	−17	−5	−3	背·腹	
白鶴冲天(はっかくちゅうてん)	(提籠換歩中)Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	—	—	—	—	ダウン	—	—	
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)											
崩拳(ほうけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	18	20	1	55	−13	−8	−8	背·腹	
鷂子穿林(ようしせんりん)	(崩拳ヒット時)⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	22	—	—	—	—	−6	—	—	
双掌(そうしょう)	(鷂子穿林ヒット時)⇨or⇦Ⓟ	投げコンボ	27	—	—	—	—	ダウン	—	—	
修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)											
龍槍式(りゅうそうしき)	⇧Ⓚ+Ⓖ	特殊中	16	16	1	44	−6	−4	+2	背·腹	
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	中	16	—	—	—	−13	−4	±0	背·腹	
鉄山靠(てつざんこう)	⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	特殊中	30	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	背·腹	
鉄山靠(てつざんこう)	⇧Ⓚ+Ⓖ⇨ⓅⓅ+Ⓚ	特殊中	15	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	背·腹	
虚歩(きょほ)	⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
斧刃昇膝伏虎撃(ふじんしょうしつふっこげき)											
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩Ⓚ+Ⓖ	特殊下	10	16	2	44	−16	−12	−9	背·腹	
上歩頂膝(じょうほちょうしつ)	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	中	10	—	—	—	−17	−17	−15	背·腹	
伏虎(ふっこ)	⇩Ⓚ+ⒼⓀ⇨Ⓟ	中	15	—	—	—	−15	+2	+6	背·腹	
ジャンプ攻撃											
落歩斜捶(らくほしゃすい)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
落歩捶(らくほすい)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
跳刺腿(ちょうしたい)	(上昇中or空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−3	ダウン	ダウン	背·腹	
跳刺腿(ちょうしたい)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
背後攻撃											
拳背捶(けんはいすい)	(敵背後)Ⓟ	上	12	11	1	32	−6	−4	+2	背·腹	Ⓟからの技につながる
背落劈(はいらくへき)	(敵背後)⇩Ⓟ	中	14	17	2	40	−3	+2	+5	背·腹	覚−1
背腿(はいたい)	(敵背後)Ⓚ	上	30	15	2	44	−3	ダウン	ダウン	—·腹	
破膝腿(はしつたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	10	17	2	43	−12	−3	−3	背·腹	
地旋腿(ちせんたい)	(敵背後)⬇Ⓚ	下	20	15	3	52	−17	ダウン	ダウン	背·—	
鉄山靠(てつざんこう)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	30	11	3	60	−26	ダウン	ダウン	背·腹	
背身崩拳(はいしんぽんけん)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	18	20	1	57	−15	−11	−4	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからの技につながる
壁技											
壁躍腿(へきやくたい)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	—	69	よろけ	頭崩	頭崩	—·—	
ダウン攻撃											
槍下炮(そうかほう)	(敵ダウン)⇖Ⓟ	ダウン攻撃	12	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—·—	
撃崩捶(げきほうすい)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—·—	
起き上がり攻撃											
活面後旋腿(かつめんこうせんたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+1	+3	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+6	+7	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+2	+4	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−14	足崩	足崩	背·腹	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	足崩	足崩	背·腹	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−4	−2	背·腹	
虎双腿(こそうたい)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	足崩	足崩	背·腹	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
虎双腿(こそうたい)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−18	足崩	足崩	背·腹	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	+2	+4	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−13	+1	+3	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−12	−1	+1	背·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−14	足崩	足崩	背·腹	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−4	−2	背·腹	
後旋腿(こうせんたい)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−4	−2	背·腹	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−4	−2	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
倒身捜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
開弓勢(かいきゅうせい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30+10	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
開弓纏身撑打(かいきゅうてんしんとうだ)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧	上段投げ	20	+4	—	—	—	投げ後側面を取る
開弓纏身撑打(かいきゅうてんしんとうだ)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩	上段投げ	20	+4	—	—	—	投げ後側面を取る
大纏崩捶(だいでんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15+10	ダウン	−25	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時背後を取られる
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	よろけ	−3	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	崩し、投げ抜け時背後を取られる
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28	+11	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
獅子抱月(ししほうげつ)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	
進歩里胯(しんぽりこ)	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+5	±0	—	⇗Ⓟ+Ⓖ	崩し、投げ後背後を取る
心意把(しんいは)	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50+10	ダウン	−2	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
順身翻胯(じゅんしんほんこ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	+5	—	—	—	
心意把(しんいは)	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げコンボ	20	+13	−12	—	⇨Ⓖ	覚−1
闖歩(ちんほ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	投げコンボ	20	+5	—	—	—	投げ後側面を取る
靠山壁(こうざんへき)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	15	+18	−9	—	⇧Ⓖ	
靠山壁(こうざんへき)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	15	+18	−9	—	⇩Ⓖ	
獅子抱月(ししほうげつ)	(壁背後)⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	
大浙江(だいせっこう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	—	—	—	
当て身技								
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·左上中Ⓟ)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
揚炮(ようほう)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·右上中Ⓟ)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
単翼頂(たんよくちょう)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓟ)	当て身	20+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·肘)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·右ミドル)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
背歩裏肘(はいほりちゅう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·左ミドル)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
旋風双撞(せんぷうそうしょう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·膝)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
衝天靠(しょうてんこう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·サマー)	当て身	20+α	ダウン	—	ジャスト	—	全体:30、発生:1、持続:10
通天砲(つうてんほう)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対·上下Ⓟ、上Ⓚ)	さばき	—	+9〜+21	—	—	—	全体:44、発生:1、持続:13
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(さばき時)⇨Ⓟ	中	30	腹崩	—	—	—	
提籠換歩〜翻身小纏(ていろうかんぽ〜ほんしんしょうてん)	(提籠換歩中)Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓟ、肘、上Ⓚ、ヒザ)	特殊行動	—	+7〜+26	—	—	—	全体:47、発生:2、持続:20
提籠換歩〜翻身小纏〜小纏崩捶(ていろうかんぽ〜ほんしんしょうてん〜しょうてんほうすい)	(提籠換歩中)Ⓟ+Ⓚ(さばき時)⇨Ⓟ	中	30	ダウン	—	—	—	覚−1

※……アキラの移動方向と逆側へ避ける

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ストレートリード	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−3	+2	背・腹	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−8	−8	+2	背・腹	
ダブルパンチスラッシュキック	ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−9	±0	+3	—・—	⇦でスライドシャッフルへ
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	17	—	—	—	−5	−2	+7	背・腹	
コンボスマッシュソード	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—・腹	
コンボスマッシュバックナックル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	+4	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上	18	—	—	—	−8	−2	+2	—・—	⇦でスライドシャッフルへ、ヒット時横向かせ
コンボスマッシュバックナックルロー	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	14	—	—	—	−15	−2	+4	背・—	
リブクラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	16	—	—	—	−16	−2	+4	背・—	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	22	—	—	—	−6	−5	ダウン	—・—	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ、覚−1、硬化H：−1
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	25	—	—	—	+3	ダウン	ダウン	—・—	振り向き状態へ
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	特殊上	20	—	—	—	−6	吹飛	吹飛	背・腹	
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背・—	キャンセル可
パンチサイドキック	Ⓟ⇦Ⓚ	中	16	—	—	—	−6	−1	+5	背・腹	
ミドルスマッシュ	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	−3	+7	背・腹	
ミドルスマッシュバックナックル	⇨ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	+4	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
ミドルバックナックルスピン	⇨ⓅⓅⓀ	上	18	—	—	—	−8	−2	+2	—・—	⇦でスライドシャッフルへ、ヒット時横向かせ
ロースラッシュ	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	14	—	—	—	−15	−2	+4	背・—	
リブクラッシュ	⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	16	—	—	—	−16	−2	+4	背・—	
ミドルスマッシュソード	⇨ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背・腹	
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上	22	16	2	35	−1	+4	+6	—・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
ダブルバックナックル	⇦ⓅⓅ	特殊上	22	—	—	—	−2	ダウン	頭崩	背・腹	覚−1
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⬃Ⓟ	下	15	—	—	—	−4	+1	+6	—・腹	
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	特殊上	25	—	—	—	+3	ダウン	ダウン	—・—	振り向き状態へ
スピニングバックナックルロースラッシュ	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	18	—	—	—	−15	−2	+4	背・—	
サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	上	14	12	2	30	−3	+1	+5	背・—	振り向き状態へ
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
スマッシュアッパー	⬇⬂Ⓟ	中	18	15	3	43	−6	+3	たたき	背・腹	
スマッシュストレート	⬂Ⓟ	上	16	13	1	34	−3	+1	+5	背・腹	
スマッシュストレートフック	⬂ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−6	±0	背・腹	
ライトニングバックナックル	⬂ⓅⓅⓅ	上	20	—	—	—	−6	吹飛	吹飛	背・腹	覚−1
スマッシュバックナックル	⬂ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	24	—	—	—	−13	+3	+8	背・—	ため可、最大ため時：ダメージ40、ガード時よろけ、ヒット時腹崩れ
スラントバックナックル	⬃Ⓟ	下	16	20	3	50	−10	−5	+4	—・腹	
レイジキック	⬃ⓅⓀ	上	17	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・—	
スマッシュキック	Ⓚ	上	20	15	2	38	−6	+1	+5	背・—	キャンセル可
フォワードキック	➡Ⓚ	上	22	16	2	41	−8	−4	+2	背・—	キャンセル可
フラッシュソードキック	➡ⓀⒼ	上	22	16	2	29	+4	+8	+14	背・—	
スマッシュキック〜バックナックル	ⓀⓅ	上	15	—	—	—	−2	−1	+6	背・—	⇦でスライドシャッフルへ、⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	特殊上	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	—・—	振り向き状態へ
コンボナックルロー	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	18	—	—	—	−15	−2	+4	背・—	
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	18	—	—	—	−16	+1	+6	背・—	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	20	18	2	55	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	26	15	3	48	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
スタンディングニーキック	⇦Ⓚ	中	15	15	2	40	−5	+3	+4	背・腹	
スタンディングニーキックコンボ	⇦ⓀⓀ	上	20	—	—	—	−8	−1	ダウン	—・腹	
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上	21	15	—	46	−6	±0	+4	—・—	振り向き状態へ、ヒット時横向かせ
グローインキック	⇦⇨Ⓚ	中	23	17	3	47	−8	+1	急所	背・腹	
スマッシュローキック	⇩Ⓚ	下	12	17	2	50	−14	−4	±0	背・腹	
フェイクエルボー	⇩ⓀⓅ	中	19	30	2	52	−2	+3	+6	背・腹	⇩Ⓚが出る前に入力
フェイクエルボーバックナックル	⇩ⓀⓅⓅ	特殊上	21	—	—	—	−12	ダウン	頭崩	背・腹	⇩Ⓚが出る前に入力、覚−1
ローキック	⬇or⬃Ⓚ	下	12	16	1	50	−14	−6	±0	背・腹	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	21	16	2	45	−6	±0	+6	背・腹	
ミドルキック〜ジャブ	⬂ⓀⓅ	上	8	—	—	—	−3	−2	+3	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
スピンキックコンビネーション	⬂ⓀⓅⓀ	上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—・—	⇦でスライドシャッフルへ
ハイアングルアッパーキック	⬂⬂Ⓚ	中	28	17	3	54	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
サマーソルトキック	⬀Ⓚ	中	32	15	4	72	−31	ダウン	ダウン	背・腹	
サマーソルトキック	⬀Ⓚ+Ⓖ	中	32	14	4	71	−31	ダウン	ダウン	背・腹	
ダブルドラゴン	⬁Ⓚ	中、上	18、15	15	2	67	−14	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ダブルドラゴン	⬁Ⓚ+Ⓖ	中、上	18、15	14	2	66	−14	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	50	−14	よろけ	ダウン	背・腹	覚−1、硬化ヒット時ダウン
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−12	−2	+3	—・腹	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	25	—	—	—	−13	−4	+3	—・—	⇦でスライドシャッフルへ、ヒット時横向かせ
チョッピングレフト	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	45	−8	−1	+4	背・腹	⇦でスライドシャッフルへ、⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ、覚−1
チョッピングレフトコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−11	±0	尻餅	背・腹	
スウェーフック	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	14	12	2	30	−3	+1	+6	—・腹	Ⓟからの技につながる、硬化H：+3
ビルジー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	16	14	2	38	−2	+12	+17	背・腹	覚−1
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	特殊中	10	12	2	40	−16	−13	−9	背・腹	
ライトニングキック2	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	8	—	—	—	−12	−11	−7	背・腹	
ライトニングキック3	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	8	—	—	—	−13	−10	−7	背・腹	
ライトニングキック4	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	10	—	—	—	−15	−11	−7	—・腹	
ライトニングキック5	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	30	—	—	—	−19	吹飛	吹飛	—・腹	
ボディブロー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	18	18	3	47	−8	−2	+2	背・腹	
レイジオブドラゴン	⬂Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	—	—	—	—	—	—	—	覚−1
ドラゴンコンビネーション1	⬃Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	41	−6	−2	+3	背・腹	
ドラゴンコンビネーション2	⬃Ⓟ+ⓀⓅ	中	13	—	—	—	−5	−2	+4	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
ドラゴンコンビネーション3	⬃Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	—	—	—	−15	−1	+7	背・腹	覚−1
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	21	23	—	55	−8	+2	+7	—・—	⇦でスライドシャッフルへ、ヒット時横向かせ
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	—	—	—	−23	ダウン	ダウン	—・—	
ステップインミドルキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	22	2	55	−11	尻餅	尻餅	背・腹	⇦で振り向き状態へ、覚−1
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	22	20	5	49	−9	たたき	たたき	背・腹	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	—	53	−15	ダウン	ダウン	—・—	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	3	53	−15	−6	−1	—・腹	
スピンレッグスライサー	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンピングソバット	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	29	4	55	±0	ダウン	ダウン	—・腹	
ヘッドフックキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	上	26	15	4	50	−7	ダウン	ダウン	背・—	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	25	23	6	44	+4	+7	+10	—・腹	⇦でスライドシャッフルへ、ヒット時横向かせ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
バリアキック	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	—	55	−14	+2	+6	—·—	硬化H:+4
サイドステップボディ	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
サイドステップハンマーキック	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
スライドシャッフル中の打撃技											
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
フラッシュバックナックル	(スライドシャッフル中)Ⓟ	上	15	14	2	43	−5	+3	たたき	背·腹	硬化H:たたき付け
ステップインソード	(スライドシャッフル中)Ⓚ	中	26	24	4	60(48)	−8(+4)	尻餅	尻餅	背·腹	キャンセル可
ステップインロークラッシュ	(スライドシャッフル中)⇩Ⓚ	下	16	24	2	55	−15	−11	−5	背·腹	⇦でスライドシャッフルへ
ステップインロー·スラッシュハイ	(スライドシャッフル中)⇩ⓀⓀ	上	16	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
ドラゴンバックナックル	(スライドシャッフル中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	20	2	49	−9	+5	+8	背·腹	覚−1
ダッキング	(スライドシャッフル中)⇖⇖	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダッキング〜ヘビィボディ	(スライドシャッフル中)⇖⇖Ⓟ	中	14	15	2	38	−5	腹崩	腹崩	背·腹	覚−1
ダッキング〜トーキック	(スライドシャッフル中)⇖⇖Ⓚ	中	16	15	2	44	−6	−4	−1	背·腹	
トーキックサマーソルトキック	(スライドシャッフル中)⇖⇖Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1
ダッキング〜ファイヤーダーツ	(スライドシャッフル中)⇖⇖Ⓚ+Ⓖ	特殊上	33	17	4	45	−2	吹飛	吹飛	背·腹	
サイドスライドシャッフル中の打撃技											
スピアエルボー	(サイドスライドシャッフル中)Ⓟ	中	19	18	2	45	−7	−2	+3	背·腹	
エルボーバックナックル	(サイドスライドシャッフル中)ⓅⓅ	特殊上	18	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
ジャンプ攻撃											
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップフックキック	(上昇中、空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	29	−3	−1	+6	背·—	Ⓟからの技につながる
ターンスラントバックナックル	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	20	2	46	−6	−1	+4	背·—	
レイジキック	(敵背後)⇩ⓅⓀ	上	17	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背·—	
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	26	14	—	50	−9	尻餅	尻餅	—·—	⇦でスライドシャッフルへ
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	17	3	52	−15	ダウン	ダウン	—·腹	
ブラインドバックナックル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	25	20	2	52	−9	+15	+18	—·腹	覚−2
スライドシャッフル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	スライドシャッフルへ
壁技											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	—	72	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	
ウォールバックロール	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
フェイススマッシュキック	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ワンインチブロー	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
ワンインチブロー〜スイッチバックブローコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	上段投げ	25	+4	—	—	—	投げ後側面を取る
ドラゴンフィスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ドラゴンスナップ	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	覚−1
サディスティックハンギングニー	⇖⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	ジャスト	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、ジャスト受け身時ダメージ45
ウォールフェイスクラッシュ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	ダウン	—	—	
ネックスラッシング	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ネックスラッシング	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
フェイスクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
当て身技								
パクサオ	レバーニュートラル時(対·上中Ⓟ)	当て身	—	吹飛	—	可	—	
パクサオナックル	(パクサオ成功時)Ⓟ	中	25	—	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ストレートリード	Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背·腹	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−5	−3	−1	背·腹	中、大カウンターH:+1
フラッシュピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	上	10	—	—	—	−8	−8	−3	背·腹	
フラッシュピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	10	—	—	—	−8	−8	±0	背·腹	
フラッシュピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上	10	—	—	—	−8	−8	−1	背·腹	
サーペントテイル	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	21	—	—	—	−18	−4	ダウン	—·—	
サーペントバイト	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	中	18	—	—	—	−4	+2	ダウン	背·腹	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中	24	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背·腹	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ⇘or⇧or⇦ⓅⓀ	中	28	—	—	—	−29	ダウン	ダウン	背·腹	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇘or⇦Ⓚ	中	28	—	—	—	−29	ダウン	ダウン	背·腹	
コンボスケアクロウ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	上	20	—	—	—	−6	±0	+4	背·腹	フラミンゴへ
コンボバックスピンキック	ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	+6	—·—	
コンボリバースハイキック	ⓅⓅⓀⓀ	特殊上	13	—	—	—	+3	+4	+10	—·腹	フラミンゴへ
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	背·—	キャンセル可
パンチニーキック	Ⓟ⇦Ⓚ	中	16	—	—	—	−5	−1	+5	背·腹	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	16	14	2	36	−6	−3	+7	背·腹	
エルボーサイドチョップ	⇨ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−4	−1	+5	背·—	覚−1
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	特殊中	18	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背·腹	しゃがみG:−6
エルボーフックキック	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	上	18	—	—	—	−3	+3	+6	—·腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
バックナックル	⇦Ⓟ	上	12	16	3	36	−3	+2	+5	—·腹	
サーペントレイジ	⇦ⓅⓀ	中、上	8、8	—	—	—	−8	−4	+2	背·腹	
サーペントフレンジー	⇦ⓅⓀ(2発目ヒット時)Ⓚ	特殊上	8	—	—	—	−7	ダウン	—	—	
テイルスウィープ	⇦ⓅⓀ(2発目ヒット時)ⓀⓀ+Ⓖ	上	20	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—·—	⇦ⓅⓀからも移行できる
サーペントクロー	⇦ⓅⓀ(2発目ヒット時)Ⓚ⇦Ⓚ	中	20	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背·腹	⇦ⓅⓀからも移行できる
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上	14	10	1	26	−1	+4	+5	—·腹	振り向き状態へ
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
スナップサイドチョップ	⇗Ⓟ	上	10	12	2	32	−3	+3	+5	背·—	覚−1
セットアップコンビネーション	⇗ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−1	+6	+8	背·—	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	21	14	3	39	−4	+1	ダウン	—·腹	キャンセル可
ヴァーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	21	14	3	43	−6	−3	ダウン	—·腹	キャンセル可、硬化H:ダウン
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上	8	—	—	—	−5	−1	+5	背·腹	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	中	17	—	—	—	−14	−3	+1	背·—	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	20	18	4	53	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	25	17	3	51	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
スイッチキック	⇦Ⓚ	中	15	17	4	35	+4	+6	+10	背·腹	フラミンゴへ
シャープソード	⇦⇦Ⓚ	上	21	13	2	37	−4	±0	+3	—·腹	振り向き状態へ
シャープソードコンボ	⇦⇦ⓀⓀ	特殊上	18	—	—	—	−5	+2	+5	背·—	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
クイックニー	⇦⇨Ⓚ	中	18	15	3	38	−3	+1	+4	背·腹	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	20	15	4	46	−9	−2	ダウン	背·腹	
ジャックナイフミドルキック	⇩ⓀⓀ	中	17	—	—	—	−14	−2	ダウン	背·腹	
ローキック	⬇or⇙Ⓚ	下	12	16	1	50	−14	−6	±0	背·腹	
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上	15	12	1	36	−6	−3	+1	背·—	振り向き状態へ
ダブルスピンキック	⬇⇦ⓀⓀ	上	15	—	—	—	−8	−5	+1	—·腹	覚−1
ミドルキック	⇗Ⓚ	中	16	16	2	43	−6	±0	+6	背·腹	
ミラージュキック	⇗ⓀⓀ	上、上	8、12	—	—	—	−4	+2	+6	背·腹	フラミンゴへ
ドラゴンスマッシュキャノン	⇗⇗Ⓚ	中	27	17	2	54	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
フェザースケアクロウ	⇧Ⓚ	中	20	18	4	39	+2	+4	+8	背·腹	フラミンゴへ
サマーソルトキック	⇘Ⓚ	中	32	15	4	64	−31	ダウン	ダウン	背·腹	
サマーソルトキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	32	14	4	64	−31	ダウン	ダウン	背·腹	
フルスピンヒールキック	⇙Ⓚ	中	21	21	9	52	−12	ダウン	ダウン	背·腹	
ヒールキックムーンサルト	⇙ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	20	27	4	44	+2	+4	+8	背·腹	さばきフラミンゴへ、さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドルさばき)、さばき有効フレーム:13〜23
ブリーズショット	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	10	12	2	32	−2	±0	+5	背·腹	
ウィンドナックル	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−6	−6	+3	背·腹	
ライジングアッパー	⇨Ⓟ+Ⓚ⇗Ⓟ	中	18	—	—	—	−6	−3	+2	背·腹	
ブリザードキック	⇨Ⓟ+Ⓚ⇗ⓅⓀ	中	21	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—·—	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚−1
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	21	—	—	—	−4	ダウン	ダウン	背·—	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中、中	17、10	22	2	50	+4	+8	+10	背·腹	フラミンゴへ
サーペントトーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	49	−12	−4	+1	背·腹	
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	上	10	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
スピニングスケアクロウ	Ⓚ+Ⓖ	上	20	19	3	44	−3	+5	+9	—·腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ、ヒット時横向かせ
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ	上	30	43	—	72	−3	ダウン	ダウン	—·—	
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中	42	63	—	100	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	覚−2
ヒールスラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	25	5	51	−5	+3	+6	背·腹	
シャドウスラッシュ	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	20	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背·—	
スピアキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	18	17	3	44	−6	よろけ	よろけ	背·腹	覚−1
スピアキックコンボ	⇨⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	21	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—·—	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚−1
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	22	20	5	49	−9	たたき	たたき	背·腹	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	18	20	2	57	−15	−6	足崩	背·腹	側面硬化H:足崩れ
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	16	4	57	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
ライジングニーダブル	⬇⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	19	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ·Ⓚ	中	19	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	背·腹	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	3	45	−4	ダウン	ダウン	背·—	
ロースピンキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	—	65	−18	ダウン	ダウン	—·—	
ヴァルキリーロー	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	12	15	4	49	−14	−6	±0	背·腹	
ヴァルキリーソード	⬂Ⓚ+ⒼⓀ	上	16	—	—	—	−2	+5	+9	背·腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ヴァルキリーフライト	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	18	24	3	49	−3	+2	+5	背·腹	
ヴァルキリージャブ	⬁Ⓚ+ⒼⓅ	上	10	—	—	—	−3	±0	+3	背·腹	
ヴァルキリーストレート	⬁Ⓚ+ⒼⓅⓅ	特殊上	12	—	—	—	−5	−3	+3	背·腹	
ヴァルキリーストライク	⬁Ⓚ+ⒼⓅⓅⓀ	中	17	—	—	—	−12	尻餅	尻餅	背·腹	
ソードスラッシュ	⬁Ⓚ+ⒼⓀ	中	16	—	—	—	−8	−5	+3	—·腹	
ソードラッシュコンボ	⬁Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上	20	—	—	—	−4	+5	+9	—·腹	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ムーンサルト	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
サイドステップキック	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	—	55	−14	+3	+5	—·—	
サイドステップスラッシュ	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
サイドステップニー	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
ランニングニー	(走り中)➡Ⓚ	中	25	17	3	51	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
フラミンゴ中の打撃技											
カットインパンチ	(フラミンゴ中)Ⓟ	上	8	9	2	25	+1	+4	+7	背·腹	Ⓟからの技につながる
カットインチョップ	(フラミンゴ中)⬃Ⓟ	上	10	12	2	32	−3	+3	+5	背·—	⬃Ⓟからの技につながる、覚−1
ラピッドキック	(フラミンゴ中)Ⓚ	特殊上、上	12、8	14	—	41	±0	+5	+18	—·腹	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀ	中	17	—	—	—	−6	+1	+5	—·腹	フラミンゴへ
ハイキックシフトコンビネーション	(フラミンゴ中)Ⓚ⇨Ⓚ	上	12	—	—	—	+1	+6	+9	背·—	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	(フラミンゴ中)Ⓚ⇩Ⓚ	下	13	—	—	—	−12	−3	+3	背·—	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	フラミンゴへ
ガードクラッシュソード	(フラミンゴ中)⇨Ⓚ	上	25	24	—	44	よろけ	+8	+17	—·—	フラミンゴへ
ヴァルキリーランサー	(フラミンゴ中)⇦Ⓚ	中	21	20	3	43	−3	+4	+8	—·腹	フラミンゴへ
クラッシュロー	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ	下	16	17	2	43	−6	−4	−1	背·腹	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	—	—	—	—	—	—	—	敵後ろ向きH:ダメージ35
カットインミドル	(フラミンゴ中)⬃Ⓚ	中	17	17	3	39	−5	±0	腹崩	背·腹	フラミンゴへ
スイッチロー	(フラミンゴ中)⬂Ⓚ	下	16	22	3	43	−3	+8	足崩	背·腹	フラミンゴへ
サマーソルトキック	(フラミンゴ中)⬀or⇧Ⓚ	中	30	14	4	63	−31	ダウン	ダウン	背·腹	
バックナックル	(フラミンゴ中)⇨Ⓟ+Ⓚ	上	9	12	2	34	−2	+1	+4	背·腹	
バックナックルサイドキック	(フラミンゴ中)⇨Ⓟ+ⓀⓀ	中	19	—	—	—	−6	−1	+5	背·腹	
バックナックルローキック	(フラミンゴ中)⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	下	10	—	—	—	−13	−6	−2	背·腹	
エッジキックコンボ·ダブル	(フラミンゴ中)⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	中	10	—	—	—	—	−3	—	—	
エッジキックコンボ·トリプル	(フラミンゴ中)⇨Ⓟ+Ⓚ⇩ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上	10	—	—	—	—	+4	—	—	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	中	23	30	—	65	−15	+5	+8	—·—	フラミンゴへ、キャンセル可、ヒット時横向かせ
バックスピンキック	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ	上	20	16	—	45	−4	+2	+4	—·—	
ミラージュステップ	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ⇧or⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
リバースハイキック	(フラミンゴ中)Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	13	—	—	—	+3	+4	+10	—·腹	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	(フラミンゴ中)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	32	5	50	+2	たたき	たたき	背·腹	
ロースピンキック	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	26	—	58	−11	ダウン	ダウン	—·—	フラミンゴへ
ヒールソード	(フラミンゴ中)⬃Ⓚ+Ⓖ	中	20	35	2	56	+2	+4	+6	背·腹	覚−1
ネックカットスラッシュ	(フラミンゴ中)⬃Ⓚ+Ⓖ(ヒットorガード時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	—	—	—	
ステップインメナス	(フラミンゴ中)⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	フラミンゴへ
バックロールエスケープ	(フラミンゴ中)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ムーンサルト	(フラミンゴ中)⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	フラミンゴへ
ターンキック	(敵背後·フラミンゴ中)Ⓚ	上	25	11	2	46	−3	ダウン	ダウン	背·—	
ターンロースピンキック	(敵背後·フラミンゴ中)⇩Ⓚ	下	20	17	—	53	−15	ダウン	ダウン	—·—	
ターンナックル	(敵背後·フラミンゴ中)Ⓟ	上	10	10	1	25	−3	+1	+5	背·—	Ⓟからの技につながる
ターンローストレート	(敵背後·フラミンゴ中)⇩Ⓟ	下	12	13	1	35	−6	−5	+2	背·腹	硬化H:−2
ステップ中の打撃技											
ステップ	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	ステップへ
ステップ〜クロスストレート	(ステップ中)Ⓟ	上	10	12	1	27	+1	+4	+6	背·腹	
クロスストレート〜フックキック	(ステップ中)ⓅⓀ	特殊上	18	—	—	—	−3	+3	+6	—·腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ステップ〜トーキック	(ステップ中)Ⓚ	中	16	14	2	40	−4	−1	+4	背·腹	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
トーキック〜バックスピンキック	(ステップ中)ⓀⓀ	特殊上	20	—	—	—	−4	−1	+6	—·—	
トーキックコンビネーション	(ステップ中)ⓀⓀⓀ	中	16	—	—	—	−15	急所	急所	背·腹	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ステップ〜ローキック	(ステップ中)⇩Ⓚ	下	10	17	2	48	−13	−6	−2	背·腹	フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚからの技につながる
ステップ〜ラウンドスピンキック	(ステップ中)Ⓚ+Ⓖ	上	20	18	—	45	+2	ダウン	ダウン	—·—	
トルネードスピンキック	(ステップ中)Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—·—	覚−2
ステップ〜サーペントテイル	(ステップ中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	19	—	59	−18	−4	ダウン	—·—	
サーペントバイト	(ステップ中)⇩Ⓚ+ⒼⓀ	中	18	30	4	58	−4	+2	ダウン	背·腹	
ジャンプ攻撃											
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+5	ダウン	背·腹	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	25	−3	+1	+5	背·—	Ⓟからの技につながる
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	下	12	13	1	35	−6	−5	+2	背·腹	硬化H:−2
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	25	11	2	46	−3	ダウン	ダウン	背·—	
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	17	—	53	−15	ダウン	ダウン	—·—	
ドラゴンキック	(敵背後)⇨Ⓚ	上	25	16	—	43	−1	ダウン	ダウン	—·—	
ターンライジングキック	(敵背後)⬃Ⓚ	中	25	18	2	60	−16	ダウン	ダウン	背·腹	
ターンフックキック	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上	20	14	3	39	−2	+3	+6	背·—	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ムーンサルト	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
壁技											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	—	72	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	
ウォールバックロール	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⬀Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
ヴァルキリーレイジ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、覚−1
レクイエム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
レクイエム~ミラージュステップキック	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	上段投げ	25	+4	—	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ後に側面を取る
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	ダウン	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
スイートペイン	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
フロントスープレックス	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ローリングフェイスクラッシュ	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	ダウン	—	—	—	
ライトニングニースマッシュ	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
シェルブレイクエルボー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
シェルブレイクエルボー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
レッグフックスロー	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	ダウン	—	—	—	
ガトリングキックビート	(フラミンゴ中)⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	ダウン	—	—	—	覚−2
当て身技								
フェイク	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓟ)	さばき	—	+35~+54	—	—	—	フラミンゴへ、さばき有効フレーム:1~20、全体:30、発生:1、持続:20
ステップ~フェイク	(ステップ中)Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓟ)	さばき	—	+35~+54	—	—	—	フラミンゴへ、さばき有効フレーム:1~20、全体:30、発生:1、持続:20

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ラウ・チェン LAU CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	
冲捶(ちゅうすい)	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−6	±0	背·腹	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−6	−6	背·腹	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上	36	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—·—	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−25	ダウン	ダウン	—·—	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬂or⇦Ⓚ	中	20	—	—	—	−23	−9	−5	背·腹	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—·腹	
背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	特殊中	18	—	—	—	−5	−2	+3	背·腹	振り向き状態へ
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−9	−1	ダウン	—·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	±0	+7	背·腹	
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨ⓅⓅ	上	20	—	—	—	−4	−1	+6	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎爪拳(こそうけん)	⇦Ⓟ	上、中	10、12	16	3	43	+2	+5	+7	背·—	虎形へ
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上	20	14	2	41	−5	たたき	たたき	背·腹	覚−1
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦Ⓟ	特殊中	22	23	3	50	−11	ダウン	ダウン	背·腹	振り向き状態へ、しゃがみG:−2
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	特殊中	16	—	—	—	±0	±0	+6	背·腹	⬁Ⓟからの技につながる
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—·腹	
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中	28	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	—·—	
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
伏虎双撃(ふっこそうげき)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	23	18	4	52	−15	たたき	たたき	背·腹	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬇⬁Ⓟ	上	18	15	3	40	−4	−4	ダウン	背·腹	
斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)	⬇⬁ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−1	+2	+5	背·腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
連環槍掌(れんかんそうしょう)	⬇⬁Ⓟ⇨Ⓟ	上	10	—	—	—	−6	たたき	たたき	背·腹	覚−1
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)	⬇⬁Ⓟ⬁Ⓟ+Ⓚ	中	18	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
斜下掌(しゃかしょう)	⬁Ⓟ	特殊中	16	15	2	40	−4	−4	+3	背·腹	
連掌(れんしょう)	⬁ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−8	−5	−1	背·腹	
連環掌(れんかんしょう)	⬁ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−9	−9	−4	背·腹	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⬁ⓅⓅⓅⓀ	上	36	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—·—	
連掌転身掃脚(れんしょうてんしんそうきゃく)	⬁ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−25	ダウン	ダウン	—·—	
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⬁ⓅⓅⓅ⬂or⇦Ⓚ	中	20	—	—	—	−23	−9	−5	背·腹	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⬁ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−7	−4	ダウン	背·腹	
順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	⬁⬁Ⓟ	中	22	23	2	46	−2	±0	+5	背·腹	
順歩連掌(じゅんほれんしょう)	⬁⬁ⓅⓅ	上	12	—	—	—	+1	+4	+7	背·腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
崩捶(ほうすい)	⬀Ⓟ	上	16	23	3	44	−3	+4	+8	背·腹	覚−1
連掌(れんしょう)	⬀ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−5	−4	+1	背·腹	
飛燕入巣(ひえんにゅうそう)	⬀ⓅⓅⓅ	中	21	—	—	—	−7	+3	+7	背·腹	
迅雷虎吼(じんらいここう)	⬀ⓅⓅ⇩Ⓟ	下	20	—	—	—	−14	よろけ	よろけ	背·腹	
連拳腿(れんけんたい)	⬀ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	背·—	キャンセル可
連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)	⬀ⓅⓀⓀ	上	20	—	—	—	+5	ダウン	ダウン	—·—	
連拳側蹴(れんけんそくしゅう)	⬀Ⓟ⬁Ⓚ	中	18	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上	20	14	2	41	−5	ダウン	ダウン	背·—	キャンセル可
虎燕転身脚(こえんてんしんきゃく)	ⓀⓀ	上	20〜30	—	—	—	+5	ダウン	ダウン	—·—	距離によってダメージ変化
側蹴腿(そくしゅうたい)	(立ち途中)Ⓚ	中	25	15	5	47	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
地掃腿(ちそうたい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	23	22	2	62	−18	ダウン	ダウン	—·腹	
下槍腿(かそうたい)	⇩Ⓚ	上	15	18	2	52	−14	−4	±0	背·腹	
虎燕下槍連掌(こえんかそうれんしょう)	⇩ⓀⓅ	上	23	—	—	—	−5	+1	+5	背·腹	
旋栽腿(せんさいたい)	⬇or⬀Ⓚ	下	13	15	2	46	−14	−6	−2	背·腹	
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⬇or⬀ⓀⓀ	上	19	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—·腹	
旋中腿(せんちゅうたい)	⬁Ⓚ	中	21	16	2	42	−6	±0	+8	背·腹	
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⬁ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−4	−3	+3	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⬁ⓀⓅⓅ	上	15	—	—	—	−6	たたき	たたき	背·腹	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬂Ⓚ	中	30	17	2	50	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	30	16	2	49	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⬃Ⓚ	中	20	21	4	56	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
原地旋風脚(げんちせんぷうきゃく)	⇧Ⓚ	中	18	24	3	49	−3	+2	+6	背·腹	
落地虎尾脚(らくちこびきゃく)	⇧ⓀⓀ	上	15	—	—	—	−4	よろけ	よろけ	背·腹	
燕子掌(えんししょう)	Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	2	48	−8	+4	+7	背·腹	タメ中⇦で虎形へ
燕子掌(えんししょう)	Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	40	52	2	78	よろけ	ダウン	ダウン	背·腹	タメ中⇦で虎形へ
転身穿肘撃(てんしんせんちゅうげき)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	20	3	50	−6	+4	腹崩	背·腹	
双虎旋爪(そうこせんそう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中、中	17、10	17	3	60	−6	+4	+7	背·—	振り向き状態へ
黒虎攔旋爪(こくこらんせんそう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	29	2	56	−7	−3	+1	背·腹	さばき効果(対·上Ⓟ、Ⓚ)、さばき有効フレーム:2〜18
左虎爪掌(さこそうしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	3	47	−7	+2	ダウン	背·腹	
虎爪連掌(こそうれんしょう)	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−1	+2	+5	背·腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎燕転身右担肘(こえんてんしんうたんちゅう)	⇦Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	特殊上	18	—	—	—	−9	ダウン	腹崩	背·腹	
虎燕爪拳(こえんそうけん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	22	19	3	46	+1	+5	+8	背·腹	
双虎烈把(そうこれっぱ)	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	30	20	4	55	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
翻身壁拳(ほんしんへきけん)	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	18	23	3	53	−9	−1	+5	背·腹	覚−1
旋風牙〜虎形(せんぷうが〜こけい)	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	20	—	46	−2	+5	+9	—·—	虎形へ
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	36	15	—	63	−21	ダウン	ダウン	—·—	覚−2
虎燕旋子(こえんせんし)	⇨⇨Ⓚ	中、中	16、15	26	3	65	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	26	21	—	50	−3	+6	+9	—·—	ヒット時横向かせ
空虎脚(くうこきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	32	25	3	53	−2	ダウン	ダウン	背·腹	
迎面探爪(げいめんたんそう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	19	1	41	よろけ	−5	+2	背·腹	上段ガード外し
向側避虎燕掌(こうそくひこえんしょう)	(背側ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	26	—	58	−15	+3	腹崩	—·—	
向側避虎燕掌(こうそくひこえんしょう)	(腹側ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	27	—	58	−15	+3	腹崩	—·—	
黒虎偸心(こくことうしん)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
餓虎跳膝(こくこちょうしつ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
虎形中の打撃技											
穿心拳(せんしんけん)	(虎形中)Ⓟ	中	19	16	3	40	−4	+2	+5	背·腹	
穿心斜上掌(せんしんしゃじょうしょう)	(虎形中)ⓅⓅ	特殊上	13	—	—	—	−5	−2	+2	背·腹	
穿心斜上双撃(せんしんしゃじょうそうげき)	(虎形中)ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	23	—	—	—	−14	たたき	たたき	背·腹	
偸歩撩陰掌(とうほりょういんしょう)	(虎形中)⇨Ⓟ	中	18	16	2	49	−5	−3	+3	背·腹	
黄鷹鎖喉(こうおうさこう)	(虎形中)⇨Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−2
背爪(はいそう)	(虎形中)⇦Ⓟ	上	10	12	2	25	±0	+3	+6	背·腹	
連爪(れんそう)	(虎形中)⇦ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−4	±0	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
餓虎擒羊(がこきんよう)	(虎形中)⇦ⓅⓅⓅ	中	24	—	—	—	−8	+2	ダウン	背・腹	覚ー1
騰空連環掌(とうくうれんかんしょう)	(虎形中)⬃Ⓟ	中・中	10、12	16	2	53	+2	+4	+8	背・腹	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	(虎形中)Ⓚ	中	20	14	2	53	−14	−3	尻餅	背・腹	
虎形～燕子掌(こけい～えんししょう)	(虎形中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	2	49	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
虎爪撃掌(こそうげきしょう)	(虎形中)⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	22	2	49	よろけ	よろけ	よろけ	背・腹	上段ガード外し
背冲拳(はいちゅうけん)	(敵背後・虎形中)Ⓟ	上	12	10	1	23	+1	+4	+8	背・—	Ⓟからの技につながる
背後斜下掌(はいごしゃかしょう)	(敵背後・虎形中)⇩Ⓟ	特殊中	16	14	2	39	−3	−2	+6	背・腹	⬁Ⓟからの技につながる
背冲腿(はいちゅうたい)	(敵背後・虎形中)Ⓚ	上	25	10	2	45	−8	ダウン	ダウン	背・—	
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵背後・虎形中)⇩Ⓚ	下	22	16	4	53	−16	ダウン	ダウン	背・—	
撃崩肘(げきほうちゅう)	(敵背後・虎形中)Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	4	52	−15	ダウン	ダウン	背・腹	覚ー1
ジャンプ攻撃											
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	(上昇中)Ⓟ	中	16	—	—	—	−4	たたき	たたき	背・腹	
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背・腹	
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	⬁Ⓚからの技につながる
転身掃腿(てんしんそうたい)	(着地ぎわ)⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−2	ダウン	ダウン	—・—	
背後攻撃											
背冲拳(はいちゅうけん)	(敵背後)Ⓟ	上	12	10	1	23	+1	+4	+8	背・—	Ⓟからの技につながる
背後斜下掌(はいごしゃかしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	特殊中	16	14	2	39	−3	−2	+6	背・腹	⬁Ⓟからの技につながる
背冲腿(はいちゅうたい)	(敵背後)Ⓚ	上	25	10	2	45	−8	ダウン	ダウン	背・—	
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	22	16	4	53	−16	ダウン	ダウン	背・—	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	(敵背後)⬂Ⓚ	中	30	27	7	49	+4	ダウン	ダウン	背・腹	先行入力
虎脚背転(こきゃくはいてん)	(敵背後)⬂Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	7	49	+4	ダウン	ダウン	背・腹	先行入力
騰空背翔(とうくうはいしょう)	(敵背後)⬁Ⓚ+Ⓖ	中	30	22	3	65	−17	ダウン	ダウン	背・腹	
撃崩肘(げきほうちゅう)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	4	52	−15	ダウン	ダウン	背・腹	覚ー1
壁技											
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	—	76	よろけ	頭崩	頭崩	—・—	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
踏襲撃(とうしゅうげき)	(敵ダウン)⬁Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
背蹴腿(はいしゅうたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+5	—・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+5	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	+1	+3	背・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
肩車頭落(けんしゃとうらく)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	
餓虎膝打(がこしつだ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
餓虎撲食(がこぼくしょく)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	上段投げ	25	+4	—	—	—	投げ後側面を取る
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45(壁15)	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	覚ー1、壁ヒット時ダメージ変化、投げ抜け時側面を取られる
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	よろけ	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
虎燕連舞(こえんれんぶ)	⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	ジャスト	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、ジャスト受け身時ダメージが落ちる
崩身双虎爪掌(ほうしんそうこそうしょう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	−2	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁背後)⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	(壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

パイ・チェン PAI CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背·腹	
冲拳(ちゅうけん)	➡Ⓟ	上	10	10	2	25	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−3	±0	背·腹	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−8	−8	−2	背·腹	
連環遠撃(れんかんえんげき)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	特殊上	14	—	—	—	−4	+5	+8	背·腹	振り向き状態へ
連環後旋腿(れんかんこうせんたい)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−9	−2	+5	—·—	
連環燕子乱墜(れんかんえんしらんつい)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	—·—	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上	33	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·—	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−19	ダウン	ダウン	—·—	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇘or⇦Ⓚ	中	20	—	—	—	−21	−10	−4	背·腹	
連拳蹬脚(れんけんとうきゃく)	ⓅⓅⓀ	特殊中	10	—	—	—	−12	−8	−8	背·腹	
連拳蹬起脚(れんけんとうききゃく)	ⓅⓅⓀⓀ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−6	+3	ダウン	背·—	⇩で仆腿へ
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中	16	14	2	37	−5	+1	+6	背·腹	
玉女献書(ぎょくじょけんしょ)	⇨ⓅⓀ	上	16	—	—	—	−8	−2	+4	背·腹	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中	20	14	3	43	−8	−1	+3	背·腹	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	上	16	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	背·腹	
上歩掃冲掌(じょうほそうちゅうしょう)	⇨⇦Ⓟ	上	16	19	3	43	−4	−1	+3	背·腹	覚−1、さばき効果(対·上中Ⓟ、肘)、さばき有効フレーム:4〜13
燕青槍掌(えんせいそうしょう)	⇨⇦ⓅⓅ	中	16	—	—	—	−12	+4	+6	背·腹	
燕青双掌壁(えんせいそうしょうへき)	⇦Ⓟ	中	25	25	4	48	+4	+7	+10	背·腹	
偏身遠撃(へんしんえんげき)	⇦⇦Ⓟ	上	14	14	1	33	−4	±0	+5	背·—	振り向き状態へ
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	中	20	16	2	41	−8	+4	ダウン	背·腹	
燕青雷撃拳(えんせいらいげきけん)	⬇⇦Ⓟ	中	18	17	4	42	−5	+4	+7	背·腹	
蒼下捶(そうかすい)	⇧Ⓟ	下	12	21	2	46	−9	−8	+3	背·腹	⇦で仆腿へ
蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)	⇧ⓅⓀ	特殊上	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—·—	
蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)	⇧ⓅⓀ(最大タメ)	中	38	—	—	—	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	覚−2
蒼下旋風脚〜翻身(そうかせんぷうきゃく〜ほんしん)	⇧ⓅⓀ(タメ中)Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—·—	キャンセル
蒼下旋風脚〜背身(そうかせんぷうきゃく〜はいしん)	⇧ⓅⓀ(タメ中)⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—·—	
蒼下旋風脚〜縮身(そうかせんぷうきゃく〜しゅくしん)	⇧ⓅⓀ(タメ中)⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—·—	キャンセル
蒼下連捶(そうかれんすい)	⇧ⓅⓅ	上	8	—	—	—	−4	−2	+4	背·腹	ⓅⓅからの技につながる
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	25	—	—	—	−13	たたき	たたき	背·腹	
裏圏捶(りけんすい)	⇗Ⓟ	上	16	22	1	52	−12	ダウン	ダウン	背·腹	覚−2
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上	20	14	2	46	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
高蹴下捶(こうしゅうかすい)	ⓀⓅ	特殊下	12	—	—	—	−13	−13	−5	背·腹	⇦で仆腿へ
高蹴下捶旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)	ⓀⓅⓀ	特殊上	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—·—	
高蹴下捶旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)	ⓀⓅⓀ(最大タメ)	中	38	—	—	—	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	キャンセル可、覚−2
虎燕煽脚(こえんせんきゃく)	ⓀⓀ	中	14	—	—	—	−13	±0	ダウン	背·腹	覚−1
高弾腿(こうだんたい)	(立ち途中)Ⓚ	中	25	15	4	47	−8	尻餅	尻餅	背·腹	
弾膝(だんしつ)	⇨Ⓚ	中	18	16	3	43	−5	−1	+5	背·腹	
弾膝穿掌(だんしつせんしょう)	⇨ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−7	−4	+2	背·腹	
紫燕後旋(しえんこうせん)	⇨ⓀⓅⓀ	上	33	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·—	
紫燕前掃(しえんぜんそう)	⇨ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	25	—	—	—	−19	ダウン	ダウン	—·—	
紫燕背転(しえんはいてん)	⇨ⓀⓅ⇦(or⇘)Ⓚ	中	20	—	—	—	−21	−10	−4	背·腹	
燕青蹬脚(えんせいとうきゃく)	⇦⇨Ⓚ	中	21	18	4	45	−8	−3	+3	背·腹	硬化H:+1
燕青蹬起脚(えんせいとうききゃく)	⇦⇨ⓀⓀ	中	15	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背·腹	
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上	20	17	2	48	−8	よろけ	よろけ	背·腹	
連環単劈(れんかんたんへき)	⇨⇨ⓀⓅ	中	16	—	—	—	−13	+2	+4	背·腹	
燕青擺脚(えんせいはいきゃく)	⇦Ⓚ	中	19	17	6	45	−6	−2	+1	背·—	⇩で仆腿へ
半旋風(はんせんぷう)	⇦⇦Ⓚ	上	21	15	4	40	−5	+2	+7	背·—	振り向き状態へ
騰空後擺脚(とうくうこうはいきゃく)	⇦⇦ⓀⓀ	特殊上	16	—	—	—	−4	+3	+5	—·腹	
燕青下腿(えんせいかたい)	⇩Ⓚ	下	15	17	4	51	−13	−5	+1	背·腹	⇦で振り向き状態へ
旋栽腿(せんさいたい)	⬇or⇧Ⓚ	下	10	14	1	46	−14	−6	−2	背·腹	
連下旋腿(れんかせんたい)	⬇or⇧ⓀⓀ	上	19	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—·—	
燕青背刃脚(えんせいはいじんきゃく)	⬇⇦Ⓚ	中	22	16	7	59	−23	−9	尻餅	背·腹	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇧Ⓚ	中	21	16	2	42	−6	±0	+8	背·腹	
旋脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⇧ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−4	−2	+5	背·腹	
背転脚(はいてんきゃく)	⇘Ⓚ	中	30	16	2	50	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
背転脚(はいてんきゃく)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	30	15	2	49	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	⇘Ⓚ⇨Ⓚ	中	25	—	—	—	−4	ダウン	ダウン	背·腹	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇙Ⓚ	中	17	15	2	39	−5	+2	+6	背·腹	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	17	14	2	38	−5	+2	+6	背·腹	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇙ⓀⓀ	中	22	—	—	—	−20	ダウン	ダウン	背·腹	
燕青架単壁(えんせいかたんへき)	Ⓟ+Ⓚ	中	18	18	3	42	+1	+5	+13	背·腹	
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	(立ち途中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	16	4	42	−6	+4	よろけ	背·腹	振り向き状態へ
跳歩蒼下捶(ちょうほそうかすい)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	下	20	29	2	57	−5	+1	足崩	背·腹	⇦で仆腿へ、キャンセル可
架推掌(かすいしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	22	35	2	61	−2	+6	+18	背·腹	覚−1
架推掌(かすいしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	45	55	2	81	よろけ	腹崩	腹崩	背·腹	覚−2
燕青掛腿(えんせいかたい)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	下	10	20	14	背72腹73	−40	—	—	※	ヒット時は投げにシフト、ヒット時:ダメージ+20
燕青旋風脚(えんせいせんぷうきゃく)	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	21	—	49	−5	+5	+8	—·—	ヒット時横向かせ、振り向き状態へ、覚−1
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中、中	20、12	20	—	50	−11	ダウン	ダウン	背·腹	
燕青騰空擺脚(えんせいとうくうはいきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中、中	20、12	20	5	54	−6	ダウン	ダウン	背·腹	振り向き状態へ
胡蝶脚(こちょうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	25〜35	20	—	53	−7	ダウン	ダウン	—·—	距離によってダメージ変化、覚−2
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	—	62	−18	ダウン	ダウン	—·—	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⇗Ⓚ+Ⓖ	下	21	20	—	61	−20	−6	ダウン	—·—	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	32	4	65	−4	ダウン	ダウン	背·腹	
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	⇦⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	30	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
側進旋風牙(そくしんせんぷうが)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	21	—	58	−16	ダウン	ダウン	—·—	
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中)➡Ⓚ	上	20〜45	33	7	63	ガード不能	ダウン	ダウン	背·腹	距離によってダメージ変化、ガード不能
側身蹬掌(そくしんとうしょう)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
側身弾膝(そくしんだんしつ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
仆腿中の打撃技											
仆腿〜冲拳(ぼくたい〜ちゅうけん)	(仆腿中)Ⓟ	中	8	17	3	34	−3	+2	+4	背·腹	
仆腿〜雷撃掌(ぼくたい〜らいげきしょう)	(仆腿中)ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−8	−8	−2	背·腹	ⓅⓅⓅからの技につながる
仆腿〜後掃腿(ぼくたい〜こうそうたい)	(仆腿中)Ⓚ	下	23	21	—	59	−17	ダウン	ダウン	—·—	
仆腿〜後掃双衝撃(ぼくたい〜こうそうそうしょうげき)	(仆腿中)ⓀⓅ	中	30	—	—	—	+2	ダウン	ダウン	背·腹	さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、有効フレーム:11〜39
仆腿〜金鶏(ぼくたい〜きんけい)	(仆腿中)Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	4	53	−13	ダウン	ダウン	背·腹	しゃがみH:尻餅
仆腿〜前掃腿騰脚(ぼくたい〜ぜんそうたいとうきゃく)	(仆腿中)Ⓚ+Ⓖ	中、中	10、10	29	3	55	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
迷蹤歩中の打撃技											
迷蹤歩(めいしょうほ)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—·—	振り向き状態へ
迷蹤歩流水掌打(めいしょうほりゅうすいしょうだ)	(迷蹤歩中)Ⓟ	中、中	10、10	16	—	—	+11	+16	+16	背·腹	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打(めいしょうほげきりゅうしょうだ)	(迷蹤歩中)ⓅⓅ	中、中	5、(10)、5、(5)	—	—	—	+1	+7	+7	背·腹	仆腿へ
迷蹤歩激流破(めいしょうほげきりゅうは)	(迷蹤歩中)ⓅⓅⓅ	中	20	—	—	—	−15	ダウン	腹崩	背·腹	覚−2
迷歩前掃腿(めいほぜんそうたい)	(迷蹤歩中)Ⓚ	下	23	23	—	55	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
迷蹤芸燕旋脚(めいしょうげいえんせんきゃく)	(迷蹤歩中)Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	7	53	−5	−7	ダウン	—·腹	
迷蹤芸燕子連掌(めいしょうげいえんしれんしょう)	(迷蹤歩中)Ⓚ+ⒼⓅ	中、中	12、10	—	—	—	−5	+1	+1	背·—	
迷蹤芸燕子連掌掃脚(めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく)	(迷蹤歩中)Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	23	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	—·—	
ジャンプ攻撃											
騰空双掌(とうくうそうしょう)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
飛刺腿(ひしたい)	(上昇中)Ⓚ	中	18	—	—	—	−8	+4	+7	背·腹	

※……パイのレバー入力方向と逆側に避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
側蹴腿(そくしゅうたい)	(空中)Ⓚ	中	20	—	—	—	−7	+3	ダウン	背·腹	
側蹴腿(そくしゅうたい)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
背身崩捶(はいしんほうすい)	(敵背後)Ⓟ	上	12	12	1	33	−5	−4	+2	背·—	Ⓟからの技につながる
背身下捶(はいしんかすい)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	12	20	2	46	−9	−6	±0	背·腹	⇧Ⓟからの技につながる、⇦で仆腿へ
後蹴腿(こうしゅうたい)	(敵背後)Ⓚ	中	21	15	4	47	−12	ダウン	ダウン	背·腹	
坐盤双掌(ざばんそうしょう)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	15	14	2	37	−2	+4	+6	背·腹	振り向き状態へ
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	16	2	46	−6	−2	+1	背·腹	
背身掛脚(はいしんかきゃく)	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−2
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	22	—	—	−15	ダウン	ダウン	—·—	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵背後)⬂Ⓚ	中	30	27	5	49	+4	ダウン	ダウン	背·腹	先行入力、振り向き状態へ
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵背後)⬂Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	5	49	+4	ダウン	ダウン	背·腹	
迷蹤歩(めいしょうほ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
壁技											
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	44	—	81	よろけ	+9	+9	—·—	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	25	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
背旋腿(はいせんたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	+1	+3	背·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
倒身崩掃脚(とうしんほうそうきゃく)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
燕青崩身下腿(えんせいほうしんかたい)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	+12	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
翻身背折靠(ほんしんはいせつこう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15	+9	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、背後を取る
春燕凌空(しゅんえんりょうくう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
燕青門下(えんせいもんか)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	+7	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
擊燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	よろけ	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−2	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+9	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、背後を取る
順水推舟(じゅんすいすいしゅう)	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	+4	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、側面を取る
旋風燕華(せんぷうえんか)	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+21	—	—	—	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔中)Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30	たたき	—	—	—	
飛燕転身昇脚(ひえんてんしんしょうきゃく)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	45	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	(敵しゃがみ)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	+14	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
燕青翔腿(えんせいしょうたい)	(敵しゃがみ)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	35	よろけ	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	覚−1
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵右しゃがみ)⇩or⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵左しゃがみ)⇩or⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	+21	—	—	—	
当て身技								
雲手·双掌破(うんしゅ·そうしょうは)	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓟ)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
旋風擺脚(せんぷうはいきゃく)	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·左上中Ⓚ)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
旋風掃脚(せんぷうそうきゃく)	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·右上中Ⓚ)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
落燕掛塔(らくえんかとう)	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·右上中肘)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
双推山門(そうすいさんもん)	⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·左上中肘)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
流水壁拳(りゅうすいへきけん)	⇧Ⓟ+Ⓚ(対·右ミドル)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
奔牛献角(もうぎゅうけんかく)	⇧Ⓟ+Ⓚ(対·左ミドル)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
操膝倒落(そうしつとうらく)	⇧Ⓟ+Ⓚ(対·右膝)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
提膝掃脚(ていしつそうきゃく)	⇧Ⓟ+Ⓚ(対·左膝)	当て身	5+α	よろけ	—	—	—	全体:35、発生:1、持続:16
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓚ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしょう)	(相手パイの螺旋按掌成立時)Ⓟ+Ⓖ	当て身	20	ダウン	—	—	—	対パイ限定、全体:30、発生:1、持続:10
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ(対·上中肘)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⬀Ⓟ+Ⓚ(対·ミドル)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
膝転倒海(しつてんとうかい)	⬀Ⓟ+Ⓚ(対·膝)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ストレートハンマー	Ⓟ	上	14	12	2	27	+2	+5	+8	背・腹	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	14	12	2	27	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−4	+3	背・腹	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	特殊中	18	—	—	—	−8	−6	±0	背・腹	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	14	—	—	—	−9	−8	−8	背・腹	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上	20	—	—	—	−12	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	背・—	キャンセル可
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	18	16	1	42	−6	−2	+6	背・腹	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ローリングバックエルボー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ	上	21	—	—	—	−4	ダウン	ダウン	背・—	
クローズライン	⇦⇨⇨Ⓟ	上	35	28	12	70	たたき	たたき	たたき	背・腹	ガード不能
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	特殊中	20	14	2	45	−8	−3	ダウン	—・腹	しゃがみG:+1
スクリューラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ	上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—・腹	覚−1
エルボーバット	⇦Ⓟ	上	20	15	3	42	−4	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中	29	30	8	67	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ(最大タメ)	中	30	51	3	72	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	⇩でキャンセル可
ローリングエルボー	⇦⇘Ⓟ	中	25	37	3	70	−1	頭崩	頭崩	—・腹	覚−1
ローハンマー	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
バーティカルスマッシュ	⬇⇘Ⓟ	中	22	16	3	41	−4	+2	尻餅	背・腹	
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨Ⓟ	中	25	14	4	55	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
アローナックル	⇘Ⓟ	中	20	15	2	40	−4	+4	+7	背・腹	
コメットフック	⇙Ⓟ	中	19	16	2	41	−5	−2	+8	背・腹	
エルボーラッシュ 1	⇙⇨Ⓟ	上	16	13	2	36	−3	−3	+4	背・腹	
エルボーラッシュ 2	⇙⇨ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−6	−4	背・腹	
エルボーラッシュ 3	⇙⇨ⓅⓅⓅ	上	20	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背・—	
トマホークチョップ	⇗Ⓟ	中	15	18	2	40	−4	+2	+4	背・腹	ヒット時横向かせ、覚−1
ヨーロピアンエルボー	⇗Ⓟ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	—	—	—	—	+7	—	—	
ハイキック	Ⓚ	上	22	16	2	43	−6	ダウン	ダウン	背・—	キャンセル可
ハイキック	➡Ⓚ	上	22	17	2	44	−3	ダウン	ダウン	背・—	踏み込む、キャンセル可
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—・腹	
スタンディングローキック	⇩Ⓚ	下	18	18	2	50	−14	−4	+2	背・腹	
ロースマッシュ	⬇or⇙Ⓚ	下	15	16	1	50	−14	−6	±0	背・腹	
ニーリフト	⇨Ⓚ	中	30	17	3	50	−8	+1	急崩	背・腹	
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下	20	17	1	66	−26	よろけ	足崩	背・腹	
ソバット	⇦Ⓚ	中	22	16	2	44	−6	−1	+8	背・腹	
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	中	28	18	3	50	−11	ダウン	ダウン	背・—	
ドロップキック	⇗Ⓚ	中	30	24	5	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上	30	24	2	52	−2	+3	+6	背・—	ため可、覚−1
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	30	45	2	77	よろけ	よろけ	よろけ	背・—	覚−1
ドラゴンナックル	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	14	16	3	30	±0	+5	+8	背・腹	
ドラゴンナックルコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−2	±0	+3	背・腹	
ドラゴンチョップ	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	20	—	—	—	−8	+6	+9	背・—	覚−1
クイックショルダー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20〜35	18	4	53	−14	ダウン	ダウン	背・腹	距離によってダメージ変化
オーガスラッシュ	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊上	17	22	3	46	−4	+4	+6	—・腹	
ハーフネルソンスープレックス	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	50(55)	—	—	—	—	ダウン	—	—	敵後ろ向き成立時ダメージ変化
オーガチョップ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	24	2	52	−7	+5	+9	背・—	覚−2
バーニングハンマー	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	50	—	—	—	—	ダウン	—	—	
バーニングドライバー	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ(敵後ろ向きヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	60	—	—	—	—	ダウン	—	—	
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	20	3	53	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
グリズリーラリアット	⇘Ⓟ+Ⓚ	下	20	21	4	68	−27	ダウン	ダウン	—・腹	
リグレットディスチャージ	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	3	46	−8	たたき	たたき	背・腹	
バウンディングエルボー	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	23	23	3	48	−2	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ネックカットキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	上	30	20	4	—	吹飛	吹飛	吹飛	—・腹	ダウンへ、覚−2
デスサイズ	Ⓚ+Ⓖ	上	25	24	—	56	±0	+9	+12	—・—	ヒット時横向かせ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	4	56	−4	尻餅	尻餅	背・—	
トルネードソバット	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	35	29	5	—	よろけ	たたき	たたき	背・腹	ダウンへ
ヘビィトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	17	17	4	50	−12	−6	−3	背・腹	
トーキックスタナー	⇦Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	45(50)	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1、敵後ろ向き成立時ダメージ変化
トーキックサイド	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	中	17	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	29	8	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ
トラースキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	28	5	60	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	振り向き状態へ
フライングゼロ	⇗Ⓚ+Ⓖ	上	35	39	5	102	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ガード不能
ケンカキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	特殊上	21	21	3	53	−7	よろけ	頭崩	背・腹	
R.A.W	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対・上中Ⓟ肘)	当て身	—	1	29	45	—	—	—	—	10のダメージを受ける、ヒット時にダウンする技は除く
ナックルアロー	(R.A.W成功時)Ⓟ	上	16	16	4	37	−1	+9	+18	背・腹	覚−1
R.A.W〜レベルバックチョップ	(R.A.W成功時)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	13	3	42	−6	+9	+12	背・—	ヒット時横向かせ
R.A.W〜ロードロップキック	(R.A.W成功時)Ⓚ	下	20	16	1	60	−24	よろけ	足崩	背・腹	
R.A.W〜R.A.W	(R.A.W成功時)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対・上中Ⓟ肘)	当て身	—	1	29	30	—	—	—	—	10のダメージを受ける、ヒット時にダウンする技は除く
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	20〜35	20	3	51	−9	ダウン	ダウン	背・腹	距離によってダメージ変化
ジャンピングバックエルボー	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	35	35	3	—	たたき	たたき	たたき	背・腹	ガード不能、ダウンへ
ボディブロー	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
ダイナミックキック	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
デッドリームーブ中の打撃技											
デッドリームーブフロント	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
デッドリームーブバック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
クローズライン	(デッドリームーブ中)Ⓟ	上	35	15	4	56	たたき	たたき	たたき	背・腹	ガード不能
ジャンピングニー	(デッドリームーブ中)Ⓚ	中	20	16	4	47	−8	アゴ崩	アゴ崩	背・腹	しゃがみG:尻餅
ランニングショルダーアタック	(デッドリームーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	20〜35	20	3	51	−11	ダウン	ダウン	背・腹	距離によってダメージ変化
ジャンプ攻撃											
ステップハンマー	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
ロックパンチ	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背・腹	
トークラッシュ	(上昇中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)Ⓚ	中	22	—	—	—	−6	+4	ダウン	背・腹	
背後攻撃											
ローリングハンマー	(敵背後)Ⓟ	上	12	11	1	32	−6	−4	+2	背・腹	Ⓟからの技につながる
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上	30	16	2	42	±0	ダウン	ダウン	—・腹	
バックローハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	下	20	15	3	42	−8	ダウン	ダウン	—・腹	
バックドロップキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	17	1	57	−17	足崩	足崩	背・腹	
壁技											
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	57	—	80	よろけ	頭崩	頭崩	—・—	
ダウン攻撃											
エルボードロップ	(敵ダウン)⇘Ⓟ	ダウン攻撃	15	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
エルボー	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ギロチンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	18	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ピアッシングエルボー	(敵ダウン)⇧Ⓟ+Ⓚ	ダウン攻撃	26	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
フロントロールキック	(敵ダウン)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	18	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
ヒールレイズキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
ヒールキック	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヒールキック	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
ヒールキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ヒールキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ローリングクリアー	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ローリングクリアー	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ローリングクリアー	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ローリングクリアー	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ローリングクリアー	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヒールキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ヒールキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ヒールキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ヒールキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ヒールキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
スライディングキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−14	足崩	足崩	背·腹	
ロークリアー	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ダブルヒールクリアー	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	足崩	足崩	背·腹	
ロークリアー	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	−1	+5	—·—	
ロークリアー	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロークリアー	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
ロークリアー	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
ロークリアー	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロークリアー	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ターボドロップ 3rd	⇨⬀⇩⬁⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	覚−1、壁ヒット時はダメージ35、投げ抜け時側面を取られる
DDT	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
スマックダウンボトム	⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ジャイアントスイング	⇦⬁⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60+20	ダウン	±0	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−2
ジャイアントスイング	⇦⬁⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ(最速入力)	上段投げ	80+20	ダウン	±0	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−3
スナップメイヤー	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
サッカーボールキック	⬁Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓚ	投げコンボ	30	ダウン	—	—	—	覚−1
ジャックハマー	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−3	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時背後を取られる
スウィングスルー	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁22)	+7	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時ダメージ変化、投げ後背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
F5	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時相手の側面を取る
KS(ケー·エス)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75	ダウン	−2	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	キャッチ	−2	—	—	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
ケブラドーラスラム	(キャッチ中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	45	ダウン	−1	—	Ⓟ+Ⓖ	
チェンジ	(キャッチ中)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	チェンジ	−1	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
プッシュ	(キャッチ中)⬁Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	+19	−1	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
シュバイン	(キャッチ中)⬀Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	−1	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	
スパイラルボム	(キャッチ中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	ダウン	−1	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ワン&オンリー	(チェンジ中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	
プッシュ	(チェンジ中)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	+20	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る
カーフブランディング	(チェンジ中)⬁Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
デンジャラスバックドロップ	(チェンジ中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ロースウェイタックル	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	チェンジ	—	—	—	チェンジへ
フランケンシュタイナー	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	敵後ろ向き成立時:ダメージ60、ダウンへ
スカイハイショルダースルー	(デッドリームーブ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	30	ダウン	—	—	—	全方向から成立、敵後ろ向き成立時:ダメージ50
ウォールボディースラム	(壁正面)⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	ダウン	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
ショットガンチョップ	(壁正面)⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75	ダウン	ダウン	—	⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	
エクスプロイダー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
イリミネーションスラム	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	—	—	—	
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	ダウン	—	—	—	
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	—	—	—	
変形エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)最速入力⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	—	—	—	
リバースエメラルドフロウジョン	(敵後ろ向き頭崩れ)⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	—	—	—	
DD5	(敵後ろ向き頭崩れ)最速入力⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	—	—	—	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	45	ダウン	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
バーティカルタイガードライバー	(敵しゃがみ)⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ビックブリッジハンマー	(敵しゃがみ)⬁⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	−2	—	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時互いに背向け状態
ペディグリー	(敵しゃがみ)⬀⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	75	ダウン	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
クロスアームブリーカー	(敵右しゃがみ)⬀or⇩or⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
クロスアームブリーカー	(敵左しゃがみ)⬀or⇩or⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)⬀or⇩or⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80	ダウン	—	—	—	
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	−2	—	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
R.A.W〜キャッチ	(R.A.W成功時)Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	0	キャッチ	—	—	—	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
サイドステップキャッチ	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	±0	可	—	敵後ろ向き成立時:ダメージ70、つかんだ位置によって投げが変化
ダブルクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+10	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時相手の側面を取る
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+14	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る
アンクルロック	(敵仰向けダウン·足側)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
ファイナルカット	(敵仰向けダウン·頭側)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
アームバー	(敵仰向けダウン·右)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
アームバー	(敵仰向けダウン·左)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
STF	(敵うつ伏せダウン·足側)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
グランドソード	(敵うつ伏せダウン·頭側)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン·右)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン·左)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	
当て身技								
キャプチュード	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓚ)	当て身	40+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10、当て身成功時10のダメージを受ける
ドラゴンスクリュー	⬀Ⓟ+Ⓚ(対·ミドル)	当て身	40+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓟ)	当て身	15+α	+13	—	—	—	全体:36、発生:1、持続:14
シャイニングウイザード	⇩Ⓟ+Ⓚ(成功時)⇨Ⓟ+Ⓖ	当て身コンボ	45	ダウン	—	—	—	覚−1
ローパンチカット〜背面取り	⇩Ⓟ+Ⓚ⇦(対·下Ⓟ)	当て身	0	+15	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ジェフリー・マクワイルド JEFFRY MCWILD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ストレートナックル	Ⓟ	上	14	12	2	27	+2	+5	+8	背・腹	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	14	12	2	27	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
ダブルナックル	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−8	−4	−4	背・腹	
ダブルナックル〜アッパー	ⓅⓅⓅ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	たたき	背・腹	
ストレートナックル〜ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ	中	17	—	—	—	−8	−1	+5	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ヘッドカットスマッシュ	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上	20	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	—・腹	覚−1
ナックルキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	—・腹	キャンセル不能
コンボパイルバンカー	ⓅⓀⓅ	特殊上	14	—	—	—	−10	−1	+2	背・腹	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	17	14	2	38	−6	−1	+4	背・腹	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	19	16	2	42	−6	−1	+4	背・腹	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	特殊中	19	—	—	—	−8	−1	+4	背・腹	
バイオレンスボディブロー	⇨⇦Ⓟ	中	25	35	—	60	+2	+6	+9	背・—	ヒット時横向かせ
バイオレンスフェイススタンプ	⇨⇦ⓅⓀ	中	35	49	2	76	よろけ	吹飛	吹飛	背・腹	
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	20	19	3	50	−8	よろけ	よろけ	背・腹	
ダブルインパクト	⇦ⓅⓅ	中	23	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	特殊上	25	21	3	48	−6	頭崩	頭崩	—・腹	覚−1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	20	42	4	71	−6	たたき	たたき	—・腹	ため可（3段階）、覚−1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ（タメ）	中	25	59	4	88	よろけ	たたき	たたき	—・腹	覚−2
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ（最大タメ）	中	48	65	3	95	ダウン	たたき	たたき	—・腹	ガード不能、覚−3
ダブルハンマーダウン	⇦⬂Ⓟ	中	20	18	3	55	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
ライジングハンマー	⇦⬂ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
ローナックル	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
バーティカルアッパー	⬇⬂Ⓟ	中	22	16	3	41	−4	+2	尻餅	背・腹	
スマッシュアッパー	⬂Ⓟ	中	16	16	3	44	−8	−6	−2	背・腹	
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中	15	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
フルスイングアッパー	⬂⬂Ⓟ	中	30	20	3	54	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
アッパーキック	Ⓚ	上	22	16	2	43	−6	ダウン	ダウン	背・—	キャンセル可
アッパーキック	➡Ⓚ	上	22	16	2	43	−2	ダウン	ダウン	背・—	踏み込む、キャンセル可
キリングニーキック	ⓀⓀ	中	15	—	—	—	−6	−1	+2	背・腹	
キリングニーキックスプラッシュマウンテン	ⓀⓀ（ヒット時）⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	70	—	—	—	—	ダウン	—	—	
キリングニーハンマー	ⓀⓀⓅ	中	17	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	32	17	3	54	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	40	26	3	51	+3	ダウン	ダウン	背・腹	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中	20	14	1	44	−8	−4	ダウン	背・腹	
ニープッシュボトルカット	⇦ⓀⓅ	上	18	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背・—	覚−1
トーキック	⇩Ⓚ	中	21	17	2	44	−6	+2	+8	背・腹	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中	17	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ（ヒット時）⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	70	—	—	—	—	ダウン	—	—	
バーティカルキック	⬇or⬂Ⓚ	下	15	16	2	50	−14	−6	±0	背・腹	
サイドキック	⬂Ⓚ	中	28	16	2	46	−11	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンピングヘビーキック	⬀Ⓚ	上	30	27	3	64	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	
ヘビィローキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	20	16	3	50	−14	−4	−1	背・—	ため可（3段階）
ヘビィローキック	⬃Ⓚ+Ⓖ（タメ）	下	25	37	3	68	−3	−2	ダウン	背・—	2段階目の受付フレーム：37〜43
ヘビィローキック	⬃Ⓚ+Ⓖ（最大タメ）	下	30	39	3	69	+4	足崩	足崩	背・—	覚−1
ボディスタッブ	Ⓟ+Ⓚ	中	18	15	3	40	−5	±0	+7	背・腹	
ダブルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	16	—	—	—	−4	−1	+10	背・腹	
バズソーキック	Ⓟ+ⓀⓅ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−2
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	1	55	−13	腹崩	腹崩	背・腹	
ヘルクロー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	2	40	−5	−1	+3	背・腹	
チョークスラム	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	50	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1
ヘルダンクハンマー	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	中	30	24	2	54	+2	ダウン	ダウン	背・腹	
ヘビィバックナックル	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	18	18	4	43	−7	−1	+3	—・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	22	—	—	—	−14	+4	+6	背・—	
メガトンナックル	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	中	25	23	3	50	+1	+5	+8	背・腹	
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	19	2	51	−14	たたき	たたき	背・腹	覚−1
フルスイングダブルハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	35	30	3	60	−11	ダウン	ダウン	背・腹	
ヘルダンクエルボー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	43	−6	−1	+4	背・腹	覚−1
ヘルダンクニー	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	17	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
タイダルウェイブコンボ1	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	16	17	2	43	−5	−2	+2	背・腹	
タイダルウェイブコンボ2	⬂Ⓟ+ⓀⓅ	中	12	—	—	—	−13	−4	−1	背・腹	
タイダルウェイブコンボ3	⬂Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	16	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
タイダルウェイブコンボ4	⬂Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	中	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
パワーハンマー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	18	2	47	−5	+5	+9	背・—	覚−1
メガトンフィストドロップ	⬃Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	3	50	−6	+12	+16	背・腹	覚−1
ディストラクションウエイブ	Ⓚ+Ⓖ	上	30	26	—	60	±0	+9	+12	—・—	ヒット時横向かせ、覚−2
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	44	8	71	よろけ	+13	+15	背・腹	覚−2
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	16	1	52	−14	−4	+4	背・腹	
ヒールサイズキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	25	22	4	48	−3	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ローリングヒールアタック	⬀Ⓚ+Ⓖ	中	20	24	6	—	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ
ターンストレート	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	26	—	60	−15	+4	+6	—・—	
ランニングボディプレス	（走り中）➡Ⓟ+Ⓚ	中	20〜30	18	11	108	−66	ダウン	ダウン	背・腹	距離によってダメージ変化
ランニングヒップアタック	（走り中）➡Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	7	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ
ボディフック	（オフェンシブムーブ中）Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
クイックニー	（オフェンシブムーブ中）Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
スレットスタンス中の打撃技											
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
キャッチブロー	（スレットスタンス中）Ⓟ	上	30	20	2	48	−3	吹飛	吹飛	—・腹	
ヘビィニーストライク	（スレットスタンス中）Ⓟ（ガード時）⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	ダウン	—	—	
カウンターサイドキック	（スレットスタンス中）Ⓚ	中	20	13	5	42	−5	+4	腹崩	背・腹	
スピアストレート	（スレットスタンス中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	29	3	56	よろけ	+7	+19	背・腹	
ジャンプ攻撃											
ハンマーダウン	（上昇中）Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
ステップナックル	（空中）Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背・腹	
ステップキック	（上昇中）Ⓚ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
ヒールドロップ	（空中）Ⓚ	中	25	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	背・腹	
プッシングキック	（着地ぎわ）Ⓚ	中	22	—	—	—	−6	+4	ダウン	背・腹	
背後攻撃											
スピンナックル	（敵背後）Ⓟ	上	12	11	1	32	−6	−4	+2	背・腹	Ⓟからの技につながる

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上	30	16	2	42	±0	ダウン	ダウン	—·腹	
バックダブルハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	30	15	5	46	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
バックヒールキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	25	18	5	64	−20	ダウン	ダウン	背·腹	
				壁技							
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	54	—	80	よろけ	頭崩	頭崩	背·—	
				ダウン攻撃							
ストンピング	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	15	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ボディープレス	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ライデンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	28	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
				起き上がり攻撃							
ライジングヒールキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−2	+4	—·—	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	−2	+4	—·—	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングヘッドバッド	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングアップキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
スピニングアップキック	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングアップキック	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
スピニングアップキック	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングアップキック	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
スピニングヒールキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
スピニングヒールキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
スピニングヒールキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
スピニングヒールキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
スピニングヒールキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
スライディングアックス	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−14	足崩	足崩	背·腹	
スピニングローキック	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スライディングヘッドバット	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−5	+3	+5	背·腹	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
スピニングローキック	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
スピニングローキック	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
スピニングローキック	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
スピニングローキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
スピニングローキック	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
				投げ技				
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	ダウン	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ(⇧or⇩で投げ方向変更)	上段投げ	35or0	ダウン	±0	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ(⇧or⇩で投げ方向変更)	⇧or⇩で落とす方向が変化、壁ヒット時ダメージ20、ジャスト受け身時ダメージ0、投げ抜け時相手の側面を取る
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	+2	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15	+2	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−2
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	覚−1
シャークバイトタックル	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	+5	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	
スプラッシュマウンテン	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−2	—	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	
バックスロー	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁22)	+6	±0	—	⬁Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時ダメージ変化、投げ後背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
マシンガンハンマー	⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
フロントバックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−2
ゴートゥスリープ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
マシンガンタックル	(敵壁背後)⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	+5	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	
ウォールバックフリップ	(壁背後)⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	ダウン	−6	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	
ウォールバックフリップ	(敵壁背後)⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−6	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	
ナンバーワンバスター	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ナンバーワンバスター	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
オンリーワンバスター	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
オンリーワンバスター	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	—	—	—	
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	ダウン	—	可	—	覚−3
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
パワーボム	(敵しゃがみ)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	−2	—	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ抜け時互いに背後状態を取られる
タイダルウェイブボム	(敵右しゃがみ)⇩or⬃or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
タイダルウェイブボム	(敵左しゃがみ)⇩or⬃or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⬃or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	—	—	—	
エアキャッチボム	(敵·仰向け足·空中ダウン)⬂Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	20	ダウン	—	—	—	覚−2
エアキャッチバックドロップ	(敵·うつ伏せ足·空中ダウン)⬂Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	20	ダウン	—	—	—	覚−2
エアキャッチパワースラム	(敵·うつ伏せ頭·空中ダウン)⬂Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	20	ダウン	—	—	—	覚−2
クラッシュダウンスラム	(敵·仰向け頭·空中ダウン)⬂Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	20	ダウン	—	—	—	覚−2
レイジングラッシュ	(スレットスタンス中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	ジャスト	—	覚−1
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+10	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時相手の側面を取る
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+14	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る
ネックハンギングボム	(敵仰向けダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	ダウン	±0	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時相手の側面を取る
フェイスクラッシャー	(敵うつ伏せダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	ダウン	±0	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

影丸(かげまる)

KAGEMARU

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
弾拳(だんけん)	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	
弾拳(だんけん)	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−4	−2	背·腹	
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−8	−8	+2	背·腹	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	中	22	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·腹	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦or⇩Ⓚ	中	20	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	背·腹	
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	17	—	—	—	+1	+3	+7	—·腹	Ⓟ押したままで十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中	22	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·腹	
烈空脚(れっくうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	—·腹	
烈空連脚(れっくうれんきゃく)	ⓅⓅⓀⓀ	下	19	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—·—	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	背·—	キャンセル可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	±0	+7	背·腹	Ⓟ押したままで十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上	17	14	2	34	+1	+3	+7	—·腹	Ⓟ押したままで十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇦ⓅⓀ	中	22	—	—	—	−11	−3	+3	—·腹	
落刃返り(らくじんがえり)	⇦⇦Ⓟ	上	14	14	2	33	−4	±0	+5	背·腹	振り向き状態へ、覚−1
地擂り弾(じずりだん)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
葉隠流·陰·揚撃(はがくれりゅう·いん·ようげき)	⬇⬂Ⓟ	中	21	15	2	43	−8	+3	ダウン	背·腹	硬化H:+4
風閃刃(ふうせんじん)	⬂Ⓟ	中	16	23	2	54	−9	ダウン	ダウン	背·—	覚−1
疾風斬(しっぷうざん)	⬂ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−7	−1	+2	背·腹	
側弾(そくだん)	⬃Ⓟ	上	14	12	2	30	−3	+1	+6	—·腹	Ⓟからの技につながる
側弾重ね(そくだんがさね)	⬃ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−4	+4	ダウン	背·—	キャンセル可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
前転(ぜんてん)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	前転·後転後も可
後転(こうてん)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	前転後も可
針鼠弾(しんそだん)	(前転or後転中)⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	特殊下	10	2	—	78	−31	ダウン	ダウン	—·—	3回転目から攻撃判定
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	(前転中)Ⓚ	下	20〜30	25	—	73	−25	ダウン	ダウン	—·—	距離によってダメージ変化
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	(後転中)Ⓚ	下	20〜30	25	—	73	−25	ダウン	ダウン	—·—	距離によってダメージ変化
前転〜影刃(ぜんてん〜かげやいば)	(前転or後転中)⇨⇩⬂Ⓟ+Ⓚ	中	30	15	16	63	22	ダウン	ダウン	背·腹	⇨⇩⬂Ⓟ+Ⓚからの技につながる
前転〜龍顎破(ぜんてん〜りゅうがくは)	(前転or後転中)Ⓚ+Ⓖ	中	20	38	2	65	−4	ダウン	ダウン	背·腹	ため可、ため時:キャンセル可
前転〜龍顎破(ぜんてん〜りゅうがくは)	(前転or後転中)Ⓚ+Ⓖ(最大ため)	中	50	70	3	97	−4	ダウン	ダウン	背·腹	
前転〜雷龍飛翔脚(ぜんてん〜らいりゅうひしょうきゃく)	(前転or後転中)⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	30	19	18	112	−67	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ	上	20	15	2	44	−6	ダウン	ダウン	背·—	キャンセル可
擂り蹴り(すりげり)	⇩Ⓚ	下	14	16	2	50	−14	−6	±0	背·腹	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中	32	14	8	55	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
胴砕き(どうくだき)	⇨Ⓚ	中	20	17	2	48	−9	+1	急崩	背·腹	
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	下	20〜30	27	—	69	−19	ダウン	ダウン	—·—	キャンセル可、距離によってダメージ変化
小太刀抜き(こだちぬき)	⇦Ⓚ	中	18	19	4	43	−5	±0	+3	背·—	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ、さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、Ⓚ)、さばき有効フレーム:15〜18
龍尾蹴り(りゅうびげり)	⇦ⓀⓀ	特殊下	16	—	—	—	−6	+1	+3	背·腹	振り向き状態へ
転身顎砕き(てんしんあごくだき)	⇦ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−21	ダウン	ダウン	—·腹	
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇦Ⓚ	上	24	15	2	40	+1	ダウン	ダウン	背·腹	振り向き状態へ
曲輪蹴り(くるわげり)	⇦⇨Ⓚ	特殊上	25	27	3	50	+1	+3	ダウン	—·腹	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字構えへ
中蹴り(なかげり)	⬂Ⓚ	中	21	16	2	42	−6	±0	+8	背·腹	硬化H:+2
螺旋風刃(らせんふうじん)	⬂ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−4	−2	+2	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
螺旋紅龍刃(らせんこうりゅうじん)	⬂ⓀⓅⓅ	中	18	—	—	—	−14	−2	尻餅	背·腹	
地走り(じばしり)	⬃Ⓚ	下	19	21	4	75	−32	ダウン	ダウン	背·—	
旋風蹴り(せんぷうげり)	⬁Ⓚ	中	30	17	2	50	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇧or⬀Ⓚ	中	20	13	2	47	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
菩薩掌(ぼさつしょう)	Ⓟ+Ⓚ	上	17	43	2	58	よろけ	頭崩	頭崩	背·腹	十文字構えへ、上段ガード外し、覚−2
葉隠流·陰·雷神撃(はがくれりゅう·いん·らいじんげき)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	17	16	5	46	−6	−2	+3	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
葉隠流·陰·風神撃(はがくれりゅう·いん·ふうじんげき)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−13	−1	たたき	背·腹	
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	3	40	−4	−4	+3	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	16	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
霞刃(かすみやいば)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	3	45	−4	+3	+7	背·腹	
影刃(かげやいば)	⇨⇩⬂Ⓟ+Ⓚ	中	30	15	16	63	−22	ダウン	ダウン	背·腹	
飛翔日輪斬(ひしょうにちりんざん)	⇨⇩⬂Ⓟ+Ⓚ(ガードorヒット時)Ⓟ	上	8	—	—	—	—	—	—	—	
飛翔連弾(ひしょうれんだん)	⇨⇩⬂Ⓟ+ⓀⓅ(ガードorヒット時)Ⓚ	上	10	—	—	—	—	—	—	—	
葉隠流·陰·朱雀飛翔脚(はがくれりゅう·いん·すざくひしょうきゃく)	⇨⇩⬂Ⓟ+ⓀⓅⓀ(ガードorヒット時)Ⓚ	中	25	—	—	—	—	—	—	—	覚−2
奈落落とし(ならくおとし)	⇨⇩⬂Ⓟ+ⓀⓀ	中	17	—	—	—	−28	尻餅	尻餅	背·腹	覚−1
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	4	41	−5	+1	+6	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
風刃裏水車(ふうじんうらすいしゃ)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	—	—	—	−20	ダウン	ダウン	背·腹	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで十文字構えへ
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	30	39	33	116	−27	ダウン	ダウン	背·腹	覚−2
双破刃(そうはじん)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	43	−4	+4	+8	背·腹	
螺旋蹴り(らせんげり)	Ⓚ+Ⓖ	上	25	24	3	54	−3	+8	+11	—·腹	ヒット時横向かせ
斧旋連脚(ふせんれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中、中	25、10	21	10	61	−15	+6	+7	背·腹	
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	25	10	78	−27	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	22	25	2	50	−5	−1	+4	背·—	
幻葉落とし(げんようおとし)	⇦Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下	21	22	2	55	−12	−4	足崩	背·腹	振り向き状態へ
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	25	16	2	51	−8	ダウン	ダウン	—·腹	
龍顎破(りゅうがくは)	⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	38	2	65	−4	ダウン	ダウン	背·腹	ため可、ため時:キャンセル可
龍顎破(りゅうがくは)	⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中	50	69	3	97	よろけ	ダウン	ダウン	背·腹	
裏水車(うらすいしゃ)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	35	23	4	63	−20	ダウン	ダウン	背·腹	振り向き状態へ、Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
水車蹴り(すいしゃげり)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	32	15	5	77	−38	ダウン	ダウン	背·腹	
円月蹴り(えんげつげり)	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	25	30	4	56	±0	たたき	たたき	背·腹	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	30	22	8	119	−71	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
側転(そくてん)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	24	20	—	56	−15	ダウン	ダウン	—·—	
地滑り走り(じすべりばしり)	(走り中)➡Ⓚ	下	20	18	6	62	−21	足崩	足崩	背·腹	
流水斬(りゅうすいざん)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
流水裏蹴り(りゅうすいうらげり)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
葉隠流·陽·十文字構え中の打撃技											
葉隠流·陽·十文字構え(はがくれりゅう·よう·じゅうもんじかまえ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
十字弾拳(じゅうじだんけん)	(十文字構え中)Ⓟ	上	10	13	1	27	+3	+6	+9	背·腹	十文字構えへ
十文字葉重ね(じゅうもんじはがさね)	(十文字構え中)ⓅⓀ	中	17	—	—	—	−5	±0	+5	背·腹	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
葉隠流·陰·鎌鼬(はがくれりゅう·いん·かまいたち)	(十文字構え中)ⓅⓀⓀ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背·腹	十文字構えへ
葉隠流·陽·楔打ち(はがくれりゅう·よう·くさびうち)	(十文字構え中)⇨Ⓟ	中	15	16	3	37	−3	+1	+3	—·腹	十文字構えへ
水月蹴り(すいげつげり)	(十文字構え中)Ⓚ	中	18	24	2	46	±0	+3	+7	背·腹	十文字構えへ
葉隠流·陰·胴貫(はがくれりゅう·いん·どうぬき)	(十文字構え中)⇨Ⓚ	中	28	19	3	42	−5	+7	急所	背·腹	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
水面蹴り(すいめんげり)	(十文字構え中)⇩Ⓚ	下	19	23	—	61	−16	ダウン	ダウン	—·—	十文字構えへ
葉隠流·陰·水月砲(はがくれりゅう·いん·すいげつほう)	(十文字構え中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	30	2	51	−1	+4	+8	背·腹	十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ、さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、上段Ⓚ)、さばき有効フレーム5〜17、さばき成功時腹崩れ
葉隠流·陽·飛猿(はがくれりゅう·よう·ひえん)	(十文字構え中)Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	4	46	−5	−1	頭崩	背·腹	十文字構えへ、Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
葉隠流·陽·十文字走り(はがくれりゅう·よう·じゅうもんじばしり)	(十文字構え中)⇨⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	十文字構えへ、十文字構え中に出せる技も出せる
葉隠流·陰·兜割り(はがくれりゅう·いん·かぶとわり)	(十文字走り中)Ⓚ	中	24	40	6	70	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	覚−1
葉隠流·陰·影縫い(はがくれりゅう·いん·かげぬい)	(十文字走り中)⇧Ⓚ+Ⓖ	下	17	27	4	69	−19	−6	−4	背·腹	
葉隠流·陰·龍尾返し(はがくれりゅう·いん·りゅうびがえし)	(十文字走り中)⇧Ⓚ+Ⓖヒット時Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	33	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1
流影転(りゅうえいてん)	(十文字構え中)⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
葉隠流·陰·疾風陣(はがくれりゅう·いん·しっぷうじん)	(十文字構え中)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
十字裏葉(じゅうじうらは)	(敵背後·十文字構え中)Ⓟ	上	12	10	2	29	±0	+3	+6	—·腹	十文字構えへ、十文字構え中Ⓟからの技につながる
裏太刀蹴り(うらたちげり)	(敵背後·十文字構え中)Ⓚ	上	20	16	2	40	+4	ダウン	ダウン	背·腹	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
裏手刀·臨(うらしゅとう·りん)	(敵背後·十文字構え中)⇩Ⓟ	下	14	15	3	41	−6	+2	+5	背·—	十文字構えへ、Ⓟ押したままで通常構えへ
裏水面切り(うらみなもぎり)	(敵背後·十文字構え中)⇩Ⓚ	下	16	25	—	56	−12	ダウン	ダウン	—·—	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ
裏当て(うらあて)	(敵背後·十文字構え中)Ⓟ+Ⓚ	中	16	17	2	41	−4	腹崩	腹崩	背·腹	十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ
残影転(ざんえいてん)	(敵背後·十文字構え中)⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
天狗(あまつきつね)	(敵背後·十文字構え中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
葉隠流·陰·疾風陣中の打撃技											
葉隠流·陰·疾風陣(はがくれりゅう·いん·しっぷうじん)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
葉隠流·陰·風刃(はがくれりゅう·いん·ふうじん)	(疾風陣中)Ⓟ	上	10	11	2	33	−2	+3	+6	背·腹	疾風陣へ
葉隠流·陰·雲払い(はがくれりゅう·いん·くもばらい)	(疾風陣中)ⓅⓀ	下	19	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—·—	
葉隠流·陰·神速刃(はがくれりゅう·いん·しんそくじん)	(疾風陣中)ⓅⓅ	中	12	—	—	—	−4	+1	+4	背·腹	
葉隠流·陰·神速連陣(はがくれりゅう·いん·しんそくれんじん)	(疾風陣中)ⓅⓅⓅ	中	20	—	—	—	−7	+5	+8	背·—	ヒット時横向かせ、覚−1
葉隠流·陰·昇龍斬(はがくれりゅう·いん·しょうりゅうざん)	(疾風陣中)⇧Ⓟ	中	16	16	4	43	−4	たたき	たたき	背·腹	
葉隠流·陰·草薙斬り(はがくれりゅう·いん·くさなぎぎり)	(疾風陣中)⇨Ⓟ	中	20	19	3	50	−8	腹崩	腹崩	背·—	
葉隠流·陰·疾風脚(はがくれりゅう·いん·しっぷうきゃく)	(疾風陣中)Ⓚ	中	25	20	2	49	−3	尻餅	尻餅	背·腹	
葉隠流·陰·龍尾払い(はがくれりゅう·いん·りゅうびばらい)	(疾風陣中)⇩Ⓚ	下	16	22	—	53	−11	−3	−3	—·—	
葉隠流·陰·龍尾連脚(はがくれりゅう·いん·りゅうびれんきゃく)	(疾風陣中)⇩ⓀⓀ	下	19	—	—	—	−17	ダウン	ダウン	—·—	
葉隠流·陰·龍刃(はがくれりゅう·いん·りゅうじん)	(疾風陣中)Ⓟ+Ⓚ	上	22	34	2	60	よろけ	頭崩	頭崩	—·腹	
葉隠流·陰·裏風刃(はがくれりゅう·いん·うらふうじん)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ	上	10	14	3	31	−5	−1	+1	背·—	疾風陣中Ⓟからの技につながる
裏手刀(うらしゅとう)	(敵背後·疾風陣中)⇩Ⓟ	下	15	15	1	38	−3	+2	+5	背·—	
逆蹴り(ぎゃくげり)	(敵背後·疾風陣中)Ⓚ	上	30	16	3	44	−2	ダウン	ダウン	背·腹	
半月蹴り(はんげつげり)	(敵背後·疾風陣中)⇩Ⓚ	下	23	16	2	54	−18	ダウン	ダウン	背·腹	
背龍爪(はいりゅうそう)	(敵背後·疾風陣中)⇧Ⓚ	中	25	31	5	54	−3	たたき	たたき	背·腹	
陰旋風蹴り(いんせんぷうげり)	(敵背後·疾風陣中)⇘Ⓚ	中	30	26	5	48	+4	ダウン	ダウン	背·腹	先行入力
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	(敵背後·疾風陣中)⇙Ⓚ	中	25	32	4	72	−20	ダウン	ダウン	背·腹	
断ち手刀(たちしゅとう)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ+Ⓚ	中	10	18	3	40	−6	−5	+4	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
身揚蹴(しんようしゅう)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ+ⓀⓀ	中	26	—	—	—	−15	たたき	たたき	背·腹	
葉隠流·陽·雷鳴斬(はがくれりゅう·よう·らいめいざん)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ+ⒼⓅ	中	20	60	4	89	よろけ	よろけ	よろけ	背·腹	
天狗(あまつきつね)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ
ジャンプ攻撃											
手刀(しゅとう)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
飛び正拳(とびせいけん)	(空中)Ⓟ	下	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
突き踵蹴り(つきかかとげり)	(空中)Ⓚ	中	20	—	—	—	−7	+4	ダウン	背·腹	
地旋(じつむじ)	(着地ぎわ)Ⓚ	下	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	—·—	
背後攻撃											
裏葉(うらは)	(敵背後)Ⓟ	上	12	10	2	30	−6	−3	+2	背·—	Ⓟからの技につながる
裏手刀(うらしゅとう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	15	14	1	38	−4	+1	+4	背·—	
逆蹴り(ぎゃくげり)	(敵背後)Ⓚ	上	30	15	3	44	−3	ダウン	ダウン	—·腹	
半月蹴り(はんげつげり)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	23	16	2	54	−18	足崩	足崩	背·腹	
背龍爪(はいりゅうそう)	(敵背後)⇧Ⓚ	中	25	31	5	54	−3	たたき	たたき	背·腹	
陰旋風蹴り(いんせんぷうげり)	(敵背後)⇘Ⓚ	中	30	26	5	48	+4	ダウン	ダウン	背·腹	先行入力
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	(敵背後)⇙Ⓚ	中	25	32	4	72	−20	ダウン	ダウン	背·腹	
断ち手刀(たちしゅとう)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	10	18	3	40	−6	−5	+4	背·腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで疾風陣へ
身揚蹴(しんようしゅう)	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	26	—	—	—	−15	たたき	たたき	背·腹	
葉隠流·陽·雷鳴斬(はがくれりゅう·よう·らいめいざん)	(敵背後)Ⓟ+ⒼⓅ	中	20	60	4	89	よろけ	よろけ	よろけ	背·腹	(敵背後)十文字構え中、(敵背後)疾風陣中も出せる

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
天狗(あまつきつね)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ
壁技											
開門後推(かいもんこうすい)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	64	—	80	よろけ	+4	+23	—·—	
戻掛蹴(ぼうけしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	—	69	よろけ	頭崩	頭崩	—·—	
ダウン攻撃											
踵落とし(かかとおとし)	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
飛延弾(ひえんだん)	(敵ダウン近距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
飛鳥(あすか)	(敵ダウン中距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	26	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
飛翔撃(ひしょうげき)	(敵ダウン遠距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
風車蹴り(ふうしゃげり)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−21	ダウン	ダウン	背·腹	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
回転踵落とし(かいてんかかとおとし)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	+1	+3	背·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
太刀(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+9	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る
弧延落(こえんらく)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	ジャスト受け身時はダメージ0、投げ抜け時側面を取られる
イズナ落とし(いずなおとし)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	—	—	—	
巴投げ(ともえなげ)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
影霞(かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
刀霞(かたながすみ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	覚−2
葉隠流·陰·不知火(はがくれりゅう·いん·しらぬい)	(壁背後)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	±0	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
霧霞(きりがすみ)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵右)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ後側面を取る
霧霞(きりがすみ)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵左)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ後側面を取る
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵後ろ向き)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	—	—	—	投げ後側面を取る
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	(十文字構え中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	不成立時は十文字構えへ、投げなかった場合Ⓟ+Ⓖ押したままで通常構えへ、覚−2
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	(疾風陣中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	覚−2
闇霞(やみがすみ)	(敵背後·疾風陣中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	ダウン	—	—	—	
闇霞(やみがすみ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	ダウン	—	—	—	(敵背後)十文字構え中、(敵背後)疾風陣中も出せる
当て身技								
小手返し(こてがえし)	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ(対·上中Ⓟ)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	発生:1、持続:10、全体:30
葉隠流·陰·地龍(はがくれりゅう·いん·ちりゅう)	(十文字構え中)(対·上中Ⓟ)	当て身	20	+17	—	—	—	
葉隠流·陰·明王陣(はがくれりゅう·よう·みょうおうじん)	(十文字構え中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対·中Ⓚ、ミドル)	当て身	25+α	+68	—	—	—	覚−2、発生:1、持続:21、全体:47

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

舜帝（シュンディ） SHUN DI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
仰手挑撃（ぎょうしゅちょうげき）	➡Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
連撃（れんげき）	ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−4	−1	+4	背・腹	
翻身探果（ほんしんたんか）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上、中	8、8	—	—	—	−2	+1	+5	背・腹	曹国舅へ、覚−1（2発目）
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	ⓅⓅⓅ	特殊中	15	—	—	—	−9	−6	±0	背・腹	しゃがみG：−4
連環跳撃（れんかんちょうげき）	ⓅⓅⓅⓀ	中	23	—	—	—	−11	−1	+6	—・腹	ヒット時横向かせ、⇦でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
連撃下腿（れんげきかたい）	（酒6以上）ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	10	—	—	—	−24	−20	−16	背・—	Ⓖでダウンへ（酒−1）
連撃後下蹴腿（れんげきこうかしゅうたい）	（酒6以上）ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上	15	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	Ⓖでダウンへ（酒−1）
挑撃里合腿（ちょうげきりごうたい）	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−6	−1	ダウン	—・腹	⇦で振り向き状態へ
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	⇨Ⓟ	上	16	12	2	37	−5	−3	−2	背・腹	
何仙臀打（かせんでんだ）	⇨ⓅⓀ	特殊中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1、しゃがみG：−6
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒2以上）⇨ⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
何仙双掌（かせんそうしょう）	⇨ⓅⓅ	中	8	—	—	—	−9	−6	−1	背・腹	
何仙連環臀打（かせんれんかんでんだ）	⇨ⓅⓅⓀ	特殊中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1、しゃがみG：−6
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
何仙連環杯手（かせんれんかんはいしゅ）	⇨ⓅⓅⓅ	上	10	—	—	—	−11	−6	−2	背・腹	
何仙姑（かせんこ）	⇨ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1、しゃがみG：−6
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
横掃撃（おうそうげき）	⇨⇦Ⓟ	上	21	17	—	40	−4	+2	+12	—・—	硬化H：+6、覚−1
横掃仰飲（おうそうぎょういん）	（酒8以上）⇨⇦ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
転身杯手（てんしんはいしゅ）	⇦Ⓟ	上	16	16	2	38	−2	+2	+6	—・腹	覚−1
酔仙仰飲（すいせんぎょういん）	（酒4以上）⇦ⓅⓅ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
月牙顎手（げつがかくしゅ）	⇦⇨Ⓟ	上	8	11	2	28	−5	−3	+3	背・腹	
月牙仰飲（げつがぎょういん）	（酒2以上）⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
連載顎手（れんさいがくしゅ）	⇦⇨ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−9	−5	−1	背・腹	
連載仰飲（れんさいぎょういん）	（酒4以上）⇦⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
連撃顎手（れんげきがくしゅ）	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上	14	—	—	—	−6	−2	+1	背・腹	
連撃仰飲（れんげきぎょういん）	（酒6以上）⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	—	—	—	−7	−1	ダウン	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
浸歩酔硬手（しんほすいこうしゅ）	⇦⬁Ⓟ	中	23	16	2	49	−8	尻餅	尻餅	背・腹	
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	⇦⇦Ⓟ	上	12	14	3	36	−2	+2	+6	背・—	振り向き状態へ
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	特殊下	8	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	⇩⬂⇨Ⓟ	特殊中	20	16	2	45	−8	ダウン	ダウン	背・腹	しゃがみG：−2
挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）	（酒6以上）⇩⬂⇨ⓅⓅ	上	15	—	—	—	−4	+1	+5	—・腹	
月牙叉撃（げつがさいげき）	⬇⬀Ⓟ	中	23	16	2	53	−8	ダウン	腹崩	背・腹	
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	⬀Ⓟ	中	17	15	2	40	−5	−2	+5	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	（酒8以上）⬀ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−3	+3	背・腹	
仰飲連環単脚（ぎょういんれんかんたんきゃく）	（酒8以上）⬀ⓅⓅⓀ	中	24	—	—	—	—	—	尻餅	背・腹	ダウンへ（酒−1）、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで転倒立へ
背旋肘（はいせんちゅう）	⇧Ⓟ	特殊下	16	16	2	47	−10	−6	+2	背・腹	
背旋肘（はいせんちゅう）	⬆Ⓟ	特殊下	19	14	2	46	−10	−6	+2	背・腹	
背旋肘廻下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）	⇧or⬆ⓅⓀ	下	15	—	—	—	−24	ダウン	ダウン	—・—	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	⬂Ⓟ	中	25	53	13	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ（酒−1）
飛天崩撃（ひてんほうげき）	⬃Ⓟ	中	30	25	3	66	−15	ダウン	ダウン	—・腹	
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	22	14	1	45	−9	ダウン	ダウン	背・腹	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃（れんひちょうげき）	ⓀⓀ	上	17	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背・腹	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴廻手（れんしゅうかいしゅ）	ⓀⓀⓅ	上	10	—	—	—	−3	+3	+4	背・—	
連蹴背下掌（れんしゅうはいかしょう）	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下	10	—	—	—	−15	−5	−3	背・—	
連蹴背下龍脚（れんしゅうはいかりゅうきゃく）	（酒16以上）ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	特殊中	22	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	⇨Ⓚ	中	21	21	4	40	+6	+9	ダウン	背・腹	張果老へ
仰身腿（ぎょうしんたい）	➡Ⓚ	中	21	16	2	46	−8	−1	+3	背・腹	
連腿勧酒（れんたいかんしゅ）	➡ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−4	−3	たたき	背・腹	
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨⇨Ⓚ	中	21	18	2	53	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
仰身酔腿（ぎょうしんすいたい）	⇦Ⓚ	中	18	17	4	70	−29	尻餅	尻餅	背・腹	
月牙跳撃（げつがちょうげき）	⇦ⓀⓅ	中	22	—	—	—	よろけ	腹崩	腹崩	背・腹	
倒身双単蹴（とうしんそうたんしゅう）	⇦ⓀⓀ	下	20	—	—	—	—	よろけ	足崩	背・腹	ダウンへ（酒−1）
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	⇦⇦Ⓚ	上	30	20	—	48	−8	ダウン	ダウン	—・—	振り向き状態へ
仰穿腿（ぎょうせんたい）	⇩Ⓚ	下	10	14	1	46	−16	−10	−6	背・腹	
後避転腿（こうひてんたい）	⬇⇦Ⓚ	中	20	18	6	61	−21	−9	尻餅	背・腹	
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧Ⓚ	中	20	18	4	55	−13	たたき	たたき	背・腹	
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	20	17	4	54	−13	たたき	たたき	背・腹	
側端脚（そくたんきゃく）	⬀Ⓚ	中	21	17	2	44	−6	−1	+7	背・腹	硬化H：+2
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	⬁Ⓚ	下	10	17	3	50	−21	−17	−13	背・—	Ⓖでダウンへ（酒−1）
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	⬁ⓀⓀ	上	15	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	Ⓖでダウンへ（酒−1）
空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）	⬂Ⓚ	中	25	22	4	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ（酒−1）
空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	4	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ（酒−1）
旋子（せんし）	⬃Ⓚ	中	25	33	3	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ（酒−1）
旋子（せんし）	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	25	32	3	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ（酒−1）
酔仙手（すいせんしゅ）	Ⓟ+Ⓚ	中	12	15	2	41	−6	−3	+2	背・腹	
酔仙連脚（すいせんれんきゃく）	Ⓟ+ⓀⓀ	中	23	—	—	—	—	—	尻餅	背・腹	ダウンへ（酒−1）、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで転倒立へ
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	23	32	2	67	−8	ダウン	ダウン	背・腹	酒+4
騰空飛天砲（とうくうひてんほう）	（走り中）➡Ⓟ+Ⓚ	中	28	19	10	90	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	
騰空飛天砲（とうくうひてんほう）	（酒8以上）⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	28	19	10	90	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	
転身月牙跳撃（てんしんげつがちょうげき）	（酒10以上）⇦Ⓟ+Ⓚ	中	16（さばき成功時36）	32	3	62	−12	腹崩	腹崩	背・腹	さばき効果（対・上中Ⓟ、肘さばき）、さばき有効フレーム：1〜14、さばき時は投げにシフト、さばき時：ダメージ36
独立換杯（どくりつかんぱい）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上、上	12、12	16	2	48	+6	+15	+17	背・腹	張果老へ、覚−1（2発目）
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	25	23	3	50	−6	+1	+5	背・腹	
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	⬀Ⓟ+Ⓚ（最大タメ）	中	38	50	6	75	−6	+1	+5	背・腹	
踉蹌笛旋（そうろうてきせん）	⬁Ⓟ+Ⓚ	上、中	10、10	53	2	85	−5	+4	+6	背・腹	さばき効果（対・上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ）、さばき有効フレーム：40〜52、覚−1（2発目）

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
韓湘子(かんしょうし)	⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	10	—	—	—	−6	たたき	たたき	—·腹	覚−1
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中	23	17	3	48	−6	−1	+6	—·腹	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ、ヒット時側面
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中	19	—	—	—	−3	ダウン	ダウン	背·腹	覚−1
倒脚(とうきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	2	52	−8	ダウン	ダウン	背·腹	
翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中、中	20、10	15	29	79	−41	ダウン	ダウン	背·腹	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	(酒1以上)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	10	24	2	57	−21	ダウン	ダウン	—·腹	
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	(酒6以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下	10	—	—	—	−19	ダウン	ダウン	—·腹	
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	(酒7以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	10	—	—	—	−21	ダウン	ダウン	—·腹	
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	20〜30	25	—	73	−25	ダウン	ダウン	—·—	距離によってダメージ変化
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⬀Ⓚ+Ⓖ	上、上	15、10	16	2	—	—	ダウン	ダウン	—·腹	ダウンへ(酒−1)
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2
仰身飲酒(ぎょうしんいんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2
仰身勧酒(ぎょうしんかんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	14	2	43	−9	−2	+4	背·腹	
酔仙奔打(すいせんほんだ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ(ガードorヒット時)Ⓟ	中、中	10、10	—	—	—	−6	ダウン	—	—	覚−1(2発目)
後伸避(こうしんひ)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
後伸避払手(こうしんひふっしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	15	10	2	28	+2	+2	+7	背·腹	
酔歩(すいほ)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
何仙肘撃(かせんちゅうげき)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	14	23	4	48	−6	±0	+5	背·腹	
何仙連肘撃(かせんれんちゅうげき)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	20	—	—	—	−33	たたき	たたき	背·腹	張果老へ
向側前避(こうそくぜんひ)	⬁or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
向側後避(こうそくこうひ)	⬀or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
向側後避払手(こうそくこうひふっしゅ)	⬀or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	17	12	2	35	−2	+1	+3	背·腹	
向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⬀or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	30	19	4	50	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中、中	15、10	20	—	65	−14	ダウン	ダウン	—·—	
側避勧酒(そくひかんしゅ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
側避提膝(そくひていしつ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
座盤跌中の打撃技											
座盤跌(ざばんてつ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	座盤跌へ
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤跌中)Ⓚ	中	20	22	3	60	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
栽脛脚(さいけいきゃく)	(座盤跌中)⇩Ⓚ	下	24	24	4	66	−16	足崩	足崩	背·腹	
座盤跌〜転倒立(ざばんてつ〜てんとうりつ)	(座盤跌中)⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	転倒立へ
座盤跌〜横寝(ざばんてつ〜おうしん)	(座盤跌中)⇩⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	横寝へ
座盤跌〜酔歩(ざばんてつ〜すいほ)	(座盤跌中)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤跌中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2
転倒立中の打撃技											
転倒立(てんとうりつ)	⇨⬀⇩⬁⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	転倒立へ
宙舞身(ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	転倒立へ
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(転倒立中)Ⓚ	中	25	11	19	55	−18	ダウン	ダウン	背·腹	転倒立へ
転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(転倒立中)Ⓟ+Ⓚ	中	24	38	4	68	−5	ダウン	ダウン	背·腹	Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は横寝へ
双衝腿(そうしょうたい)	(転倒立中)Ⓚ+Ⓖ	中	25	35	3	60	+3	たたき	たたき	背·腹	
転倒立〜前移動(てんとうりつ〜まえいどう)	(転倒立中)⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	転倒立へ
転倒立〜後移動(てんとうりつ〜うしろいどう)	(転倒立中)⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	転倒立へ
横寝中の打撃技											
横寝(おうしん)	⇦⬁⇩⬀⇨Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	横寝へ
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝中)Ⓚ	中	17	14	2	53	−18	−14	−14	背·—	
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	(横寝中)ⓀⓅ	上	13	—	—	—	−10	−5	±0	背·—	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝中)ⓀⓅⓀ	中	20	—	—	—	—	—	—	背·腹	ダウンへ(酒−1)
涅槃連撃腿(ねはんれんげきたい)	(酒10以上、横寝中)ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	10	—	—	—	−23	−19	−15	背·—	Ⓖでダウンへ(酒−1)
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(酒10以上、横寝中)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上	16	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背·腹	Ⓖでダウンへ(酒−1)
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	(横寝中)⇨Ⓚ	下、下	10、16	24	11	75	−21	ダウン	ダウン	背·腹	横寝へ
涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)	(横寝中)⇩Ⓚ	下	12	13	2	54	−20	ダウン	ダウン	背·—	
横寝飲酒(おうしんいんしゅ)	(横寝中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	横寝へ、酒+2
張果老中の打撃技											
横掃仙撃(おうそうせんげき)	(張果老中)Ⓟ	上	21	15	—	42	+1	+4	+12	—·—	酒4以上で⇨⇦Ⓟからの技につながる、覚−2
側端仙蹴(そくたんせんしゅう)	(張果老中)Ⓚ	中	21	17	2	36	±0	−8	ダウン	背·腹	
張果老〜酔仙手(ちょうかろう〜すいせんしゅ)	(張果老中)Ⓟ+Ⓚ	中	12	15	2	41	−6	+3	+6	背·腹	
仰身酔腿(ぎょうしんすいたい)	(張果老中)Ⓟ+ⓀⓀ	中	18	—	—	—	−22	尻餅	尻餅	背·腹	⇦Ⓚからの技につながる
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	(張果老中)Ⓚ+Ⓖ	下	10	26	3	59	−18	ダウン	ダウン	—·腹	
前転(ぜんてん)	(張果老中)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
前転〜浸歩酔硬手(ぜんてん〜しんほすいこうしゅ)	(張果老中)⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	25	11	3	39	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
前転〜酔仙連掃腿(ぜんてん〜すいせんれんそうたい)	(張果老中)⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下、下	10、15	21	—	78	−25	ダウン	ダウン	—·—	
張果老〜背向け(ちょうかろう〜せむけ)	(張果老中)Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
跳酔歩(前)(ちょうすいほ(まえ))	(張果老中)⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	張果老へ
跳酔歩(後)(ちょうすいほ(うしろ))	(張果老中)⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	張果老へ
張果老〜酔歩(ちょうかろう〜すいほ)	(張果老中)⇩⇩or⇧⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
張果老〜座盤跌(ちょうかろう〜ざばんてつ)	(張果老中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	座盤跌へ
張果老〜横寝(ちょうかろう〜おうしん)	(張果老中)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	横寝へ
曹国舅中の打撃技											
曹国舅(そうこくきゅう)	ⓅⓅ⇦Ⓟ後の構えなど	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
覇王勧酒(はおうかんしゅ)	(曹国舅中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−5	−2	+4	背·腹	曹国舅へ
独立勧酒(どくりつかんしゅ)	(曹国舅中)ⓅⓅ	上	13	—	—	—	−7	−3	+6	背·腹	
覇王跳踢(はおうちょうてき)	(曹国舅中)ⓅⓅⓀ	中	18	—	—	—	−8	尻餅	尻餅	背·—	
国舅弾踢(こくきゅうだんてき)	(曹国舅中)Ⓚ	中	20	18	2	55	−14	尻餅	尻餅	背·腹	曹国舅へ、Ⓚ押したままで張果老へ
国舅前掃(こくきゅうぜんそう)	(曹国舅中)⇩Ⓚ	下	18	18	3	56	−15	+4	足崩	背·—	
怪蟒翻身(かいぼうほんしん)	(曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ	上	18	20	2	48	−6	−4	+2	—·腹	さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、上段Ⓚさばき)、さばき有効フレーム1〜13
怪蟒反尾(かいぼうはんび)	(曹国舅中)Ⓟ+ⓀⓅ	中	22	—	—	—	+4	+8	+16	背·腹	
国舅騰跌(こくきゅうとうてつ)	(曹国舅中)Ⓚ+Ⓖ	中	23	26	5	56	−7	ダウン	ダウン	背·腹	
曹国舅〜酔歩(そうこくきゅう〜すいほ)	(曹国舅中)⇩⇩or⇧⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
国舅仰飲(こくきゅうぎょういん)	(曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	曹国舅へ、酒+2
上歩仰飲(じょうほぎょういん)	(曹国舅中)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	曹国舅へ、酒+2
転身仰飲(てんしんぎょういん)	(曹国舅中)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2、背向け曹国舅へ
背身鞭槌(はいしんべんつい)	(敵背後·曹国舅中)Ⓟ	中	17	24	2	51	−6	−1	+3	背·腹	曹国舅へ
背身連環跳撃(はいしんれんかんちょうげき)	(敵背後·曹国舅中)ⓅⓀ	特殊上	20	—	—	—	−5	+5	+8	—·腹	ヒット時側面を取る、⇦でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
背身撩腿(はいしんりょうたい)	(敵背後·曹国舅中)Ⓚ	中	20	24	4	55	−8	たたき	たたき	背·腹	
老虎擺尾(ろうこはいび)	(敵背後·曹国舅中)⇩Ⓚ	下	18	16	2	54	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
国舅翻打(こくきゅうほんだ)	(敵背後·曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ	中、中	5、5	23	2	55	±0	±0	+3	背·腹	さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき)、さばき有効フレーム1〜21
国舅撩陰(こくきゅうりょういん)	(敵背後·曹国舅中)Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	+11	腹崩	腹崩	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
背身撲虎(はいしんぼくこ)	(敵背後・曹国舅中)Ⓚ+Ⓖ	中	24	36	3	111	よろけ	よろけ	よろけ	背・腹	Ⓖで横寝へ
曹国舅～酔歩(そうこくきゅう～すいほ)	(敵背後・曹国舅中)⇩⇩or⇧⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
背身仰飲(はいしんぎょういん)	(敵背後・曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2、背向け曹国舅へ
背身上歩仰飲(はいしんじょうほぎょういん)	(敵背後・曹国舅中)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2、曹国舅へ
背身退歩仰飲(はいしんたいほぎょういん)	(敵背後・曹国舅中)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	酒+2、曹国舅へ
ジャンプ攻撃											
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ(酒−1)
落歩挑撃(らくほちょうげき)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−4	ダウン	ダウン	背・腹	
栽下腿(さいかたい)	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
地遣腿(じげんたい)	(着地ぎわ)Ⓚ	下	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	—・腹	
背後攻撃											
背反掌(はいはんしょう)	(敵背後)Ⓟ	上	12	12	1	33	−5	−4	+2	背・—	Ⓟからの技につながる
背下反掌(はいかはんしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	17	2	51	−12	−6	−2	—・腹	
背旋腿(はいせんたい)	(敵背後)Ⓚ	上	30	15	—	50	−10	ダウン	ダウン	—・—	
低踏脚(ていとうきゃく)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	19	2	54	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
酔仙手(すいせんしゅ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	12	14	2	44	−9	−4	−2	背・腹	振り向き状態へ
仙端脚(せんたんきゃく)	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	—	—	—	—	ダウン	ダウン	背・腹	ダウンへ(酒−1)
後刺連脚(こうしれんきゃく)	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	中、中	10、15	15	3	52	−6	ダウン	ダウン	背・腹	振り向き状態へ
背仙鉤手撃(はいせんこうしゅげき)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	8	14	2	29	+1	+5	+7	背・腹	振り向き状態へ
背仙連撃手(はいせんれんげきしゅ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	特殊上	8	—	—	—	−1	+3	+6	背・腹	振り向き状態へ
背酔連鉤手(はいすいれんこうしゅ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	10	—	—	—	−19	−13	−11	背・腹	
鉤手顎砕蹴撃(こうしゅがくさいしゅうげき)	(酒10以上、敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ(ヒット時)	打撃投げ	37	—	—	—	—	ダウン	—	—	
ダウン攻撃											
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	(敵ダウン)⇖Ⓟ	ダウン攻撃	12	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
転宙落脚(てんちゅうらくきゃく)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	(敵ダウン)⇘Ⓟ	ダウン攻撃	25	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	ダウンへ
天地肘撃(てんちちゅうげき)	(敵ダウン)⇙Ⓟ	ダウン攻撃	20	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	ダウンへ
起き上がり攻撃											
撲虎(ぼくこ)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−9	たたき	たたき	背・腹	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
金絞剪(きんこうせん)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
後穿旋脚(こうせんせんきゃく)	(うつ伏せ足)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・横転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・前転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・横転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・後転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
仰穿腿(ぎょうせんたい)	(仰向け足)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−10	−2	−2	背・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・横転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・横転・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・後転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・横転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・横転・ディレイ)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・前転)🡇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	酒+4、投げ抜け時背後を取られる
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−10	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
連撃転身横掃手(れんげきてんしんおうそうしゅ)	(酒3以上)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	酒−3、覚−2、投げ抜け時側に面を取られる
転身繰鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	(酒6以上)⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	+13	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る、覚−1
酔龍翻身(すいりゅうほんしん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
酔龍舞花残雲(すいりゅうぶかざんうん)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	上段投げ	20	+4	—	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	側面を取る
転身繰胯(てんしんそうこ)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+11	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ後背後を取る
豪杯旋舞(ごうはいせんぶ)	(酒10以上)⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	64	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	酒+4
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−10	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	酒+5
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
権鐘離(かんしょうり)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	酒+5、覚−2
背倒裏肘(はいとうりちゅう)	(酒5以上、敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	40	ダウン	—	ジャスト	—	ジャスト受け身時はダメージ30
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	(転倒立中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	覚−2
酔仙倒蹴掃撃(すいせんとうしゅうそうげき)	(張果老中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	成立時は横寝へ

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

リオン・ラファール LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
					打撃技						
統捶(とうすい)	Ⓟ	上	10	11	2	27	+2	+5	+8	背・腹	
統捶(とうすい)	➡Ⓟ	上	10	11	2	27	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−8	−5	−1	背・腹	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−14	−3	−1	背・腹	
連捶八翻(れんすいはちほん)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	14	—	—	—	−8	+20	+24	背・腹	
連捶八翻～螳螂双封(れんすいはちほん～とうろうそうふう)	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	螳螂双封へ
連捶磨盤手(れんすいまばんしゅ)	ⓅⓅ⇧or⇩Ⓟ	上	20	—	—	—	+4	たたき	たたき	—・—	覚−1
連捶磨盤手～翻身(れんすいまばんしゅ～ほんしん)	ⓅⓅ⇧or⇩ⓅⒼ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
連捶磨盤手～背身(れんすいまばんしゅ～はいしん)	ⓅⓅ⇧or⇩Ⓟ⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ	下	20	—	—	—	−19	ダウン	ダウン	背・—	
連捶腿(れんすいたい)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−7	−2	+4	背・—	
連捶腿～換歩(れんすいたい～かんぽ)	ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	換歩へ
連捶腿取面(れんすいたいしゅめん)	ⓅⓀⓅ	特殊上	15	—	—	—	−3	+1	+6	背・腹	
連捶腿取面～換歩(れんすいたいしゅめん～かんぽ)	ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	換歩へ
盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	中	16	14	2	36	−5	±0	+4	背・腹	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	中	18	28	1	55	−6	腹崩	腹崩	背・腹	覚−1
陰陽(いんよう)	⇦Ⓟ	中	16	16	3	40	−6	−3	+4	背・腹	
二陰陽(にいんよう)	⇦ⓅⓅ	上	18	—	—	—	−5	−1	+3	背・腹	
二陰陽～螳螂双封(にいんよう～とうろうそうふう)	⇦ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	螳螂双封へ
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦Ⓟ	上	14	14	2	33	−4	±0	+6	—・腹	振り向き状態へ
進歩螳螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⬃Ⓟ	下	16	27	3	65	−15	足崩	足崩	背・腹	
下統捶(かとうすい)	⇩Ⓟ	特殊下	8	13	1	31	−5	+4	+7	背・腹	
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	中	18	15	2	45	−8	+1	ダウン	背・腹	
流星勾手撃(りゅうせいこうしゅげき)	⇩⬂⇦Ⓟ	中	20	26	3	56	−8	ダウン	腹崩	背・腹	さばき効果(対・上段、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:1～14、さばき成功時腹崩れ
穿陰掌(せんいんしょう)	⬃Ⓟ	中	16	16	3	39	−3	−2	+3	背・腹	
落撃掌(らくげきしょう)	⬃ⓅⓅ	中	17	—	—	—	−13	たたき	たたき	背・腹	
掃勾手(そうこうしゅ)	⬇⬃Ⓟ	特殊下	10	13	2	38	−6	−3	+1	背・腹	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬇⬃ⓅⓅ	下	10	—	—	—	−12	−6	+1	背・腹	
騰撃捶(とうげきすい)	⬂Ⓟ	下	12	17	2	46	−12	−6	−5	背・腹	
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⬂ⓅⓅ	下	8	—	—	—	−16	−6	−4	背・腹	
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⬁Ⓟ	中	25	31	5	60	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
穿心腿(せんしんたい)	Ⓚ	上	20	14	2	44	−8	ダウン	ダウン	背・腹	キャンセル可
穿心腿(せんしんたい)	➡Ⓚ	上	20	14	2	44	−8	ダウン	ダウン	背・腹	踏み込む、キャンセル可
連旋腿(れんせんたい)	ⓀⓀ	上	20	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
勾手提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	中	20	14	2	39	−5	±0	+7	背・腹	
勾手提膝～換歩(こうしゅていしつ～かんぽ)	⇨ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	換歩へ
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中	10	17	3	47	−8	−6	−4	背・腹	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	中	23	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
旋腿(せんたい)	⇦Ⓚ	特殊上	18	16	3	43	−4	+1	+4	—・腹	
旋腿取面(せんたいしゅめん)	⇦ⓀⓅ	特殊上	15	—	—	—	−3	+1	+6	背・腹	
旋腿～換歩(せんたい～かんぽ)	⇦ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	換歩へ
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦Ⓚ	上	21	15	2	47	−4	ダウン	ダウン	背・腹	振り向き状態へ
単飛脚(たんひきゃく)	⇦⇨Ⓚ	中	18	19	3	51	−12	たたき	たたき	背・腹	
軋腿(あったい)	⇩Ⓚ	下	12	19	2	48	−15	−6	−1	背・—	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩ⓀⓀ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背・—	
登旋腿(とうせんたい)	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	上	30	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	—・—	覚−1
旋風腿(せんぷうたい)	⇧Ⓚ	中	21	19	4	44	−4	ダウン	ダウン	背・—	
掛統腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	上	25	—	—	—	−4	ダウン	ダウン	背・—	
弾腿(だんたい)	⬃Ⓚ	中	24	17	2	44	−7	−1	+7	背・—	硬化H:+2
穿弓腿(せんきゅうたい)	⬂Ⓚ	下、下	7、20	16	2	68	−30	ダウン	ダウン	背・腹	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬁Ⓚ	中	20	31	6	98	−44	ダウン	ダウン	背・腹	
双耳旋風(そうじせんぷう)	Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	3	46	−6	たたき	たたき	背・腹	覚−1
転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18	22	2	44	−3	+3	+5	—・腹	振り向き状態へ、⇦で通常構えへ
転身偸歩双手脚(てんしんとうほそうしゅきゃく)	⇨Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	—	—	—	−13	±0	+3	背・腹	
挿勾手(そうこうしゅ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	14	14	2	32	±0	+2	+6	背・腹	
螳螂腰斬(とうろうようざん)	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−9	+1	+6	背・腹	
右勾心(うこうしん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	10	12	2	27	−2	+4	+8	背・腹	
流星連勾手(りゅうせいれんこうしゅ)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	—	—	—	−8	−4	+1	背・腹	
連三捶盤肘(れんさんすいばんちゅう)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	14	—	—	—	−11	+4	腹崩	背・腹	
流星磨盤手(りゅうせいまばんしゅ)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇧or⇩Ⓟ	特殊上	20	—	—	—	−1	たたき	たたき	—・—	覚−1
流星磨盤手～翻身(りゅうせいまばんしゅ～ほんしん)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇧or⇩ⓅⒼ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
流星磨盤手～背身(りゅうせいまばんしゅ～はいしん)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇧or⇩Ⓟ⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	25	33	4	57	+2	頭崩	頭崩	背・腹	ため可、覚−2
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	38	51	4	80	よろけ	頭崩	頭崩	背・腹	覚−2
後歩八翻錘(こうほはちほんすい)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	14	18	2	46	−8	+19	+24	背・腹	
後歩八翻錘～螳螂双封(こうほはちほんすい～とうろうそうふう)	⇦⇦Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	螳螂双封へ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	15	20	2	54	−14	−3	+2	背·—	⇦で振り向き状態へ
托臂補心掌(たくひほしんしょう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	43	−6	+2	+6	背·腹	
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	20	15	2	45	−9	ダウン	ダウン	背·—	
翻錘(ほんすい)	⬁Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	3	37	−2	+12	+16	背·腹	
坐盤取宝(ざばんしゅほう)	⬁⬁Ⓟ+Ⓚ	中	20	18	3	48	−6	−1	腹崩	背·腹	
斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⬀Ⓟ+Ⓚ	下	17	17	3	52	−15	−6	+1	—·腹	
旋風脚(せんぷうきゃく)	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	36	—	64	−2	ダウン	ダウン	—·—	覚−2
旋風連飛腿(せんぷうれんひたい)	Ⓚ+ⒼⓀ	中、中	10、10	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·—	
疾風三連腿(しっぷうさんれんたい)	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中、中	10、10	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	24	25	—	59	−12	ダウン	ダウン	—·—	
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上	24	16	—	43	−1	±0	ダウン	—·—	振り向き状態へ
旋風落脚(せんぷうらくきゃく)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	31	4	49	−4	+2	+6	背·腹	振り向き状態へ、覚−1
旋風背双手(せんぷうはいそうしゅ)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	特殊中	12	—	—	—	−12	−3	−1	—·腹	
旋風背双手(せんぷうはいそうしゅ)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⬀Ⓟ	特殊中	12	—	—	—	−4	+1	+4	—·腹	振り向き状態へ
旋風踵脚(せんぷうしょうきゃく)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	22	—	—	—	−10	足崩	足崩	背·腹	振り向き状態へ
後掃腿(こうそうたい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	20	—	65	−21	ダウン	ダウン	—·—	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	24	27	—	71	−22	ダウン	ダウン	—·—	
前掃転身脚(ぜんそうてんしんきゃく)	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	—	57	−10	+4	ダウン	—·—	振り向き状態へ
破骨手(はこつしゅ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	1	39	35	—	—	—	—	ヒット時にダウンしない上中Ⓟを受け止める、当て身成功時、⇩or⇧でキャンセルして成功避けを出せる
截脛手(せっけいしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	1	29	40	—	—	—	—	ヒット時にダウンしない下Ⓟ、下Ⓚを受け止める、当て身成功時、⇩or⇧でキャンセルして成功避けを出せる
閃身歩(せんしんほ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖor⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(成功時)⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
斜前歩(しゃぜんほ)	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
斜前歩〜翻錘(しゃぜんほ〜ほんすい)	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	16	15	3	35	+2	+12	+16	背·腹	
斜前歩〜斜掃捶(しゃぜんほ〜しゃそうすい)	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	下	20	16	4	52	−16	±0	ダウン	※	リオンの背中側に移動した場合は、ヒット時+2
斜後歩(しゃこうほ)	⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
磨盤手(まばんしゅ)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	30	28	—	50	−2	たたき	たたき	—·—	覚−1
斜身滾龍肘(しゃしんこんりゅうちゅう)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
斜身側掃踢(しゃしんそくそうてき)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
換歩中の打撃技											
換歩頂肘(かんぽちょうちゅう)	(換歩中)Ⓟ	中	20	26	1	44	−3	+4	+6	背·腹	さばき効果(対·上中Ⓟ、肘)、さばき有効フレーム:1〜19、振り向き状態へ
蟷螂取眼(とうろうしゅがん)	(換歩中)ⓅⓅ	上	15	—	—	—	+1	+6	+11	背·腹	覚−1
換歩提膝(かんぽていしつ)	(換歩中)Ⓚ	中	20	19	2	41	−3	アゴ崩	アゴ崩	背·腹	
蟷螂双封中の打撃技											
蟷螂双封(とうろうそうふう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
抬頭望月(たいとうぼうげつ)	(蟷螂双封中)Ⓟ	中	20	19	2	45	−4	+1	腹崩	背·腹	
横旋爪風(おうせんそうふう)	(蟷螂双封中)⇨Ⓟ	中、中	8、10	18	2	54	−5	+5	+9	—·腹	
内旋脚(ないせんきゃく)	(蟷螂双封中)Ⓚ	特殊上	19	17	2	42	−5	−2	+4	背·—	
内旋脚〜換歩(ないせんきゃく〜かんぽ)	(蟷螂双封中)ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	換歩へ
転身旋風腿(てんしんせんぷうたい)	(蟷螂双封中)ⓀⓀ	中	25	—	—	—	−12	+5	+8	—·—	ヒット時横向かせ
縦跳提膝(じゅうちょうていしつ)	(蟷螂双封中)⇨Ⓚ	中	25	18	2	51	−13	ダウン	ダウン	背·腹	
旋風連飛腿(せんぷうれんひたい)	(蟷螂双封中)Ⓚ+Ⓖ	中、中	10、10	31	—	71	−12	ダウン	ダウン	—·—	
疾風三連腿(しっぷうさんれんたい)	(蟷螂双封中)Ⓚ+ⒼⓀ	中、中	10、10	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	—·—	
蟷螂双封〜翻錘(とうろうそうふう〜ほんすい)	(蟷螂双封中)Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	3	37	−2	+12	+16	背·腹	
蟷螂埋伏中の打撃技											
蟷螂埋伏(とうろうまいふく)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
蟷螂探爪(とうろうたんそう)	(蟷螂埋伏中)Ⓟ	上	10	14	3	35	±0	+4	+8	背·腹	
蟷螂連爪(とうろうれんそう)	(蟷螂埋伏中)ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−6	−2	+2	背·腹	
蟷螂三連爪(とうろうさんれんそう)	(蟷螂埋伏中)ⓅⓅⓅ	中	16	—	—	—	−12	−1	腹崩	背·腹	
蟷螂単尖脚(とうろうたんせんきゃく)	(蟷螂埋伏中)Ⓚ	中	22	16	4	49	−9	尻餅	尻餅	背·腹	
埋伏掉尾(まいふくとうび)	(蟷螂埋伏中)⇩Ⓚ	下	18	21	3	59	−14	−5	足崩	背·腹	
蟷螂双探爪(とうろうそうたんそう)	(蟷螂埋伏中)Ⓟ+Ⓚ	中	22	19	4	47	−6	+3	+6	背·腹	
斧落脚(ふらくきゃく)	(蟷螂埋伏中)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	28	—	57	−3	+5	+8	—·—	覚−2
埋伏後掃(まいふくこうそう)	(蟷螂埋伏中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	31	—	74	−18	ダウン	ダウン	—·—	
穿空腿(せんくうたい)	(蟷螂埋伏中)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	22	3	57	よろけ	ダウン	ダウン	背·腹	
ジャンプ攻撃											
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	背·腹	
落歩統捶(らくほとうすい)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背·腹	
落歩統捶(らくほとうすい)	(上昇中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背·腹	バックジャンプからしか出せない
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	(空中)Ⓚ	中	22	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背·腹	
地掃踵脚(ちそうしょうきゃく)	(着地ぎわ)Ⓚ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背·—	
背後攻撃											
背連穿掌(はいれんせんしょう)	(敵背後)Ⓟ	上、上	12、12	12	1	43	−6	−3	+2	背·腹	Ⓟからの技につながる
背歩掃手(はいほそうしゅ)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	24	15	3	46	−9	−3	ダウン	—·腹	硬化H:ダウン
後穿脚(こうせんきゃく)	(敵背後)Ⓚ	上	20	11	2	46	−1	ダウン	ダウン	背·—	
廻掛脚(かいかきゃく)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	14	2	45	−12	ダウン	ダウン	—·腹	
背身尖掌(はいしんせんしょう)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	上	14	15	4	38	−9	±0	+5	背·腹	先行入力
背身錯捶(はいしんさくすい)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	14	16	3	42	−4	+4	+6	背·腹	
壁技											
垂翔後脚(すいしょうこうきゃく)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	—	80	よろけ	+10	+10	—·—	
壁回翻脚(へきかいほんきゃく)	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	

※……リオンの移動方向と逆側へ避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ダウン攻撃											
落穿手(らくせんしゅ)	(敵ダウン中)⬂Ⓟ	ダウン攻撃	12	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
飛転落腿(ひてんらくたい)	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
穿弓連腿(せんきゅうれんたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中、中	10、10	—	—	—	−6	±0	±0	背·腹	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
跳転踵脚(ちょうてんしょうきゃく)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
疾地背旋腿(しっちはいせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−2	可	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	覚−1
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−25	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−3	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時背後を取られる
腰斬(ようざん)	⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	よろけ	±0	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
五打連環劈(ごだれんかんへき)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	ジャスト受け身時はダメージ45、投げ抜け時側面を取られる
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
擺下尖転(はいかせんてん)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+10	±0	—	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、投げ後背後を取る
蟷螂跳飛双勾手(とうろうちょうひそうこうしゅ)	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	ジャスト	⬃Ⓟ+Ⓖ	ジャスト受け身時はダメージ40、投げ抜け時側面を取られる
仆歩(ぼくほ)	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	+1	—	—	—	
翼進(よくしん)	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	投げコンボ	0	+5	—	—	—	投げ後側面を取る
落首断腿(らくしゅだんたい)	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
落首双手(らくしゅそうしゅ)	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
連環錯捶1(れんかんさくすい1)	⇨⬂Ⓟ+ⒼⓅ	投げコンボ	16	−4	−12	—	—	
連環錯捶2(れんかんさくすい2)	⇨⬂Ⓟ+ⒼⓅⓅ	投げコンボ	16	−6	−12	—	—	
連環錯捶3(れんかんさくすい3)	⇨⬂Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ	投げコンボ	16	+6	−12	—	—	
翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	覚−1
漏手抹面旋風腿(ろうしゅまつめんせんぷうたい)	(蟷螂双封中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	40	ダウン	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

梅小路 葵（うめのこうじ あおい） AOI UMENOKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
打突（だとつ）	Ⓟ	上	10	12	2	27	+2	+5	+8	背･腹	
打突（だとつ）	➡Ⓟ	上	10	12	2	27	+2	+5	+8	背･腹	踏み込む
二連突（にれんとつ）	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−5	+1	背･腹	
二連突横肘（にれんとつおうちゅう）	ⓅⓅⓅ	上	10	—	—	—	−9	−8	−5	背･腹	
連突小太刀（れんとつこだち）	ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	25	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背･腹	しゃがみG：−5、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
連突草薙（れんとつくさなぎ）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—･—	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
二連突横打（にれんとつおうだ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	19	—	—	—	−6	−5	ダウン	背･—	寸止め可
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背･—	寸止め可
連突流旋（れんとつりゅうせん）	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ	上	16	—	—	—	−4	−2	+4	※	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ
連突流旋～流舞（れんとつりゅうせん～りゅうぶ）	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
連突流旋双掌（れんとつりゅうせんそうしょう）	ⓅⓅ⇩or⇧ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−12	−1	+6	背･腹	寸止め可
二連突釘脚（にれんとつくぎきゃく）	ⓅⓅⓀ	上	20	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背･腹	
掌蹴り重ね（しょうげりがさね）	ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−6	+4	ダウン	背･腹	
中段肘当（ちゅうだんひじあて）	⇨Ⓟ	中	16	14	2	36	−5	±0	+7	背･腹	
旋桜（つむじさくら）	⇨ⓅⓅ	上	15	—	—	—	−5	−1	+4	—･腹	寸止め可
衣車（ころもぐるま）	⇨⇨Ⓟ	中	25	17	2	46	−6	+2	+4	—･腹	寸止め可
扇払い（おうぎばらい）	⇨⇦Ⓟ	上	10	19	—	43	−4	+1	+4	—･—	さばき効果（対･上中Ⓚ、ミドル、ヒザ）、さばき有効フレーム：2～14、覚−1
重ね当て（かさねあて）	⇨⇦Ⓟ（さばき成功時）Ⓟ	中、中	10、15	—	—	—	—	+2	—	—	
天開（てんかい）	⇨⇦Ⓟ（さばき成功時）Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	ダウン	—	—	
扇舞（おうぎまい）	⇦Ⓟ	上	19	16	—	46	−2	+2	+4	—･—	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ、振り向き状態へ
扇舞～太刀風（おうぎまい～たちかぜ）	⇦ⓅⓀ	中	19	—	—	—	−8	−3	ダウン	—･—	
重ね当て（かさねあて）	⇦⇨Ⓟ	中、中	10、15	17	2	50	−6	+2	+4	背･腹	
天開（てんかい）	⇦⇨Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
渦巻手刀（うずまきしゅとう）	⇦⇦Ⓟ	上	14	16	2	33	−2	±0	+5	背･腹	振り向き状態へ
両止（りょうし）	⇦⬁Ⓟ	特殊中	16	13	2	42	−4	−1	よろけ	背･腹	しゃがみG：+1
下段掌打（げだんしょうだ）	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背･腹	
無双破（むそうは）	⬇⬁Ⓟ	中	18	15	3	47	−9	−2	+2	背･腹	
袖車（そでぐるま）	⬇⬁Ⓟ（カウンターヒット時）⬁Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	ダウン	—	—	
鳳凰手（ほうおうしゅ）	⬁Ⓟ	中	15	16	1	44	−4	+1	+13	背･腹	
脛砕き（すねくだき）	⬀Ⓟ	下	16	23	4	55	−9	+2	+12	背･—	
上蹴り（うえげり）	Ⓚ	上	21	14	3	42	−4	−2	+2	背･腹	
上蹴り～打突（うえげり～だとつ）	ⓀⓅ	上	8	—	—	—	−4	+3	+5	背･腹	
上蹴り～打突～肋砕き（うえげり～だとつ～あばらくだき）	ⓀⓅⓀ	中	16	—	—	—	−5	±0	+5	背･—	
鎖鎌（くさりがま）	ⓀⓀ	中	16	—	—	—	−12	−1	+5	背･腹	覚−1
雷刃破（らいじんは）	⇨Ⓚ	中	20	18	2	44	−6	−2	ダウン	背･腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
雲蹴り（くもげり）	⇨ⓀⓀ	上	20	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	背･腹	
叢雲破（そううんは）	⇨⇨Ⓚ	中	20	18	2	54	−13	たたき	たたき	背･腹	
鎌蹴り（かまげり）	⇦Ⓚ	特殊上	17	16	3	42	−4	よろけ	よろけ	背･—	
霞蹴り（かすみげり）	⇩Ⓚ	下	16	16	2	50	−14	−4	−2	背･腹	
霞凪（かすみなぎ）	⇩ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−6	−1	+3	背･腹	
霞連掌（かすみれんしょう）	⇩ⓀⓅⓅ	中	18	—	—	—	−8	−3	腹崩	背･腹	覚−1
下段蹴り当て（げだんけりあて）	⬇or⬃Ⓚ	下	10	14	1	50	−14	−6	−2	背･腹	
前蹴り（まえげり）	⬁Ⓚ	中	21	17	2	43	−5	±0	+8	背･腹	硬化ヒット：+2
平手1（ひらて1）	Ⓟ+Ⓚ	上	8	12	2	35	−6	±0	±0	—･腹	覚−1
平手2（ひらて2）	Ⓟ+ⓀⓅ	上	9	—	—	—	−6	±0	±0	背･—	覚−1
平手3（ひらて3）	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	9	—	—	—	−9	±0	±0	—･腹	覚−1
横打（おうだ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	12	13	2	36	−1	+3	+6	背･—	
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背･—	寸止め可
山勢厳（さんせいがん）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	18	3	43	−5	−1	ダウン	背･腹	
桜華（おうか）	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	20	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背･腹	
浪返（なみがえし）	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	中	18	15	3	45	−6	−2	+4	背･腹	振り向き状態へ
巌止（いわおどめ）	⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背･腹	
上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	16	19	3	51	−12	頭崩	頭崩	背･腹	寸止め可、覚−1
双掌打（そうしょうだ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	2	49	−6	腹崩	腹崩	背･腹	
陰掌（いんしょう）	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	中	18	16	2	43	−7	−1	急所	背･腹	
天狗落とし（てんぐおとし）	⬇⬁Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	2	41	−5	−1	よろけ	背･腹	
天狗落とし～要打ち（てんぐおとし～かなめうち）	⬇⬁Ⓟ+ⓀⓅ	上	18	—	—	—	−11	たたき	たたき	背･腹	寸止め可、覚−1
心中突（しんちゅうづき）	⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	20	2	52	−9	−4	−1	背･腹	さばき効果（対･上中Ⓟ、肘）、さばき有効フレーム：3～13、さばき成功時腹崩れ
流旋（りゅうせん）	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ	上	16	23	2	49	−4	−2	+4	※	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ
流旋～流舞（りゅうせん～りゅうぶ）	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
流旋双掌（りゅうせんそうしょう）	⬁or⬃Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−12	−1	+6	背･腹	寸止め可
袖伸剣（そでしんけん）	⬁⬁Ⓟ+Ⓚ	中	23	18	3	51	−13	ダウン	ダウン	背･腹	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
紫雨（しぐれ）	Ⓚ+Ⓖ	上	22	25	—	52	−5	+5	+9	—･—	ヒット時横向かせ
上段蹴り当て（じょうだんけりあて）	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	18	16	4	45	−6	−3	+1	背･—	
水月突（すいげつとつ）	⇨Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	—	—	—	+4	腹崩	腹崩	背･腹	さばき効果（対･上Ⓟ、肘、上中Ⓚ、ミドル）、さばき有効フレーム：～、覚−1
拝み蹴り（おがみげり）	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	23	21	3	58	−7	−3	足崩	背･腹	さばき効果（対･ミドル）、さばき有効フレーム：1～12、振り向き状態へ
草薙（くさなぎ）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	—	61	−19	−6	ダウン	—･—	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ
身躱横打（みかわしおうだ）	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	22	23	—	59	−15	ダウン	ダウン	—･—	しゃがみG：よろけ
肋打ち（あばらうち）	（オフェンシブムーブ中）Ⓟ	中	16	13	2	46	−3	+5	+8	背･腹	
膝当（ひざあて）	（オフェンシブムーブ中）Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背･腹	
天地陰陽中の技											
天地陰陽（てんちいんよう）	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	上中いなし、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで構え維持
流華（りゅうか）	（天地陰陽中）⇦	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	振り向き状態へ
流水（りゅうすい）	（天地陰陽中）⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
流扇（りゅうせん）	（天地陰陽中）⇩or⇧Ⓟ（背）	中	19	20	—	49	−9	−1	ダウン	—･—	硬化ヒット：腹崩れ
流扇（りゅうせん）	（天地陰陽中）⇩or⇧Ⓟ（腹）	中	19	21	—	50	−8	−1	ダウン	—･—	
ジャンプ攻撃											
飛び手刀（とびしゅとう）	（上昇中）Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背･腹	
飛び手刀（とびしゅとう）	（空中）Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背･腹	
飛び前蹴り（とびまえげり）	（上昇中）Ⓚ	中	18	—	—	—	+1	+3	+8	背･腹	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	（空中）Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+3	ダウン	背･腹	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	（着地ぎわ）Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背･腹	
背後攻撃											
手刀廻（しゅとうまわり）	（敵背後）Ⓟ	上	12	12	1	24	+2	+5	+8	背･腹	Ⓟからの技につながる
足刀蹴り（そくとうげり）	（敵背後）Ⓚ	上	20	13	3	42	−6	ダウン	ダウン	背･腹	
廻り手刀（まわりしゅとう）	（敵背後）⇩Ⓟ	下	14	11	2	33	−4	+2	+5	背･腹	
裏霞蹴り（うらかすみけり）	（敵背後）⇩Ⓚ	下	16	14	2	48	−14	−4	−2	背･腹	⇩Ⓚからの技につながる
廻り下蹴り（まわりしたげり）	（敵背後）⬇Ⓚ	下	12	21	2	54	−14	−6	±0	背･腹	
朧手刀（おぼろしゅとう）	（敵背後）Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	41	−5	−3	+1	背･腹	
朧旋（おぼろつむじ）	（敵背後）Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−6	−5	±0	背･—	
朧払（おぼろはらい）	（敵背後）Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	20	—	—	—	+3	+6	ダウン	背･腹	寸止め可
浪返（なみがえし）	（敵背後）Ⓟ+ⓀⓅ⇦Ⓟ	中	18	—	—	—	−6	−2	+4	背･腹	振り向き状態へ
巌止（いわおどめ）	（敵背後）Ⓟ+ⓀⓅ⇦ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背･腹	
裏草薙（うらくさなぎ）	（敵背後）⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	22	—	63	−18	−4	ダウン	—･—	寸止め可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
流葉(りゅうよう)	(敵背後)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	硬化ヒット:腹崩れ
流葉破(りゅうようは)	(敵背後)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	19	21	—	50	−8	+1	ダウン	—·—	
ダウン攻撃											
縦手刀(たてしゅとう)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
空勢瓦突蹴り(くうせいがとつげり)	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	20	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
雲割り(くもわり)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	横転ディレイも同じ硬化差
縦割り(たてわり)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
水切り(みずぎり)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	横転ディレイも同じ硬化差
水切り(みずぎり)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
小当(こあて)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
引違い(ひきちがい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	—	+15	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
引違い(ひきちがい)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇦	上段投げ	—	+11	±0	—	—	投げ後背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
引違い(ひきちがい)	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	—	+12	±0	—	—	投げ後側面を取る、投げ抜け時側面を取られる
送り落とし(おくりおとし)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
送り手回し(おくりてまわし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚ー1、投げ抜け時側面を取られる
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
諸手引き(もろてびき)	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	可	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
木の葉落とし(このはおとし)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	
朧車(おぼろぐるま)	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	
半月巴(はんげつは)	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
蝶絡み(ちょうがらみ)	⇨⇗⇩⇖⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
脇絡み(わきがらみ)	⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
弓身固め(ゆみがため)	(脇絡みor蝶絡み中)⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	
糸巻き(いとまき)	(脇絡みor蝶絡み中)⇨⇧or⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−2	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	
海老折り(えびおり)	(弓身固め中)⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	−2	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	
櫂引き(かいびき)	(弓身固め中)⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	26	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	
桐枝落とし(きりえおとし)	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	57	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
大木倒し(たいぼくたおし)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
大木砕き(たいぼくくだき)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇧⇩⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	—	ジャスト	—	ジャスト受け身時はダメージ15
綾手取り(あやてとり)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
五月雨(さみだれ)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
手極め倒身(てきめとうしん)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
真之位(しんのくらい)	(敵しゃがみ)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	53	ダウン	−2	—	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
綾手取り(あやてとり)	(敵右しゃがみ)⇗or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
五月雨(さみだれ)	(敵左しゃがみ)⇗or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろしゃがみ)⇗or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	—	—	—	
枝砕き(えだくだき)	(敵仰向け足側ダウン)⇩or⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	—	⇩or⇖or⇗Ⓟ+Ⓖ	
浮葉陣(ふようじん)	(敵仰向け頭側ダウン)⇩or⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	—	⇩or⇖or⇗Ⓟ+Ⓖ	
雲水(うんすい)	(敵うつ伏せ足側ダウン)⇩or⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	—	⇩or⇖or⇗Ⓟ+Ⓖ	
不動陣(ふどうじん)	(敵うつ伏せ頭側ダウン)⇩or⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	—	⇩or⇖or⇗Ⓟ+Ⓖ	
当て身技								
渦捻り(うずねり)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·右上中Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·左上中Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
枝割き(えださき)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·右上中Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
楔落とし(くさびおとし)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·左上中Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·上中肘)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
小波(こなみ)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·上中全回転Ⓚ)	当て身	0	+19	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
裏小手返し(うらこてがえし)	⇨or⇖Ⓟ+Ⓚ(敵背後、対·上中Ⓟ)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
裏扇流(うらせんりゅう)	⇨or⇖Ⓟ+Ⓚ(敵背後、対·上中Ⓚ)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
扇裂き(おうぎさき)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·右ミドル)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
蔦かずら(つたかずら)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·左ミドル)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
風車輪(ふうしゃりん)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·右膝)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
落ち葉舞(おちばまい)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·左膝)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
大渦(おおうず)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·サマー)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
両衣(りょうころも)	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ(対·上中両手)	当て身	20+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
旋風(つむじ)	⇦or⇖or⇩Ⓟ+Ⓚ(対·上中下両足)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
襷七条(たすきしちじょう)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·肩)	当て身	20+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
千鳥(ちどり)	⇗or⇩Ⓟ+Ⓚ(対·中下頭)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
颪羽織(おろしはおり)	⇗Ⓟ+Ⓚ(対·背中)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
小波(こなみ)	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下全回転)	当て身	0	+19	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ(対·下Ⓚ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:12
護り蓑(まもりみの)	Ⓟ+Ⓚ(仰向け頭ダウン中、対·Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	+15	—	—	—	
護り蓑(まもりみの)	Ⓟ+Ⓚ(仰向け頭ダウン中、対·Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	+20	—	—	—	
鋏送り(はさみおくり)	Ⓟ+Ⓚ(仰向け足ダウン中、対·Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	+15	—	—	—	
鋏送り(はさみおくり)	Ⓟ+Ⓚ(仰向け足ダウン中、対·Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	+15	—	—	—	
流制手(りゅうせいしゅ)	天地陰陽中(対·上中Ⓟ肘)	いなし	0	+12	—	—	—	
羽朧(はおぼろ)	天地陰陽中(対·上中Ⓚ)	いなし	0	+22	—	—	—	
半月車(はんげつぐるま)	天地陰陽中(対·ミドル、ヒザ)	いなし	0	+12or+19	—	—	—	ミドルいなし:+12、ヒザいなし:+19

※…アオイの移動方向と同じ側に避ける

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

雷飛（レイ・フェイ）

LEI-FEI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
沖撃（ちゅうげき）	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
沖撃（ちゅうげき）	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
連拳（れんけん）	ⓅⓅ	中	12	—	—	—	+1	+4	+4	背・腹	独立式へ
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	ⓅⓅⓅ	中	15	—	—	—	±0	+3	+6	背・腹	敗式へ
伏掃掌（ふくそうしょう）	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	2	30	−5	+4	+7	背・腹	
鶴首捶撃（かくしゅすいげき）	⇨Ⓟ	中	16	16	2	42	−6	−3	+1	—・腹	
鶴首捶撃～裏跨虎式（かくしゅすいげき～うらここしき）	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	裏跨虎式へ
鶴首捶連撃（かくしゅすいれんげき）	⇨ⓅⓅ	中	16	—	—	—	−7	−2	+4	—・腹	覚−1
蹬掌（とうしょう）	⇨⇨Ⓟ	中	23	14	2	39	−5	+1	+5	背・腹	硬化H:+5
勇身拳撃（ゆうしんけんげき）	⇦Ⓟ	中	21	19	2	42	−3	+1	腹崩	背・腹	
羅拳撃（らけんげき）	⇦ⓅⓅ	中	19	—	—	—	−9	ダウン	腹崩	背・腹	覚−1
双翼撃（そうよくげき）	⇦⇨Ⓟ	中	20	15	2	40	−4	+1	+3	背・腹	覚−1
鳥龍盤打（うりゅうばんだ）	⇦⇘Ⓟ	中、中	10、15	14	2	54	−10	+3	+3	背・腹	敗式へ、覚−1（1発目）、覚−1（2発目）
登天掌（とうてんしょう）	⬇⇨Ⓟ	中	20	15	2	46	−9	+1	腹崩	背・腹	
挑肘（ちょうちゅう）	⇘Ⓟ	上	16	16	3	39	−3	+3	+7	背・腹	
翻雷滾天（ほんらいこんてん）	⇘ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−7	−2	腹崩	背・腹	
斜天掌（しゃてんしょう）	⇘⇘Ⓟ	中	16	17	2	40	−5	−4	+3	背・腹	
斜天掌～裏涅槃式（しゃてんしょう～うらねはんしき）	⇘⇘ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	裏涅槃式へ
斜天連掌（しゃてんれんしょう）	⇘⇘ⓅⓅ	中	12	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
擺旋脚（はいせんきゃく）	Ⓚ	特殊上	20	14	3	48	−10	+2	+4	背・—	敗式へ
擺旋脚～仆腿（はいせんきゃく～ぼくたい）	Ⓚ（ヒットorガード時）⇩	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	仆腿へ
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇩Ⓚ	下	15	15	1	46	−14	−4	−2	背・腹	
里合腿（りごうたい）	⇨Ⓚ	上	21	15	—	42	−1	+5	+17	—・—	跨虎式へ
蹬脚（とうきゃく）	⇨⇨Ⓚ	中	30	20	3	53	−12	尻餅	尻餅	背・腹	Ⓚ押したままで独立式へ
斜前転身擺脚（しゃぜんてんしんはいきゃく）	⇧Ⓚ	上	21	20	—	51	−6	−6	+2	—・—	跨虎式へ
転身旋風腿（てんしんせんぷうたい）	⇧ⓀⓀ	中	20	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	—・—	
分脚（ぶんきゃく）	⇘Ⓚ	中	20	15	3	43	−5	+1	+7	背・腹	
二起分脚（にきぶんきゃく）	⇙Ⓚ	中	21	17	3	49	−12	たたき	たたき	背・腹	
金鶏独立（きんけいどくりつ）	Ⓟ+Ⓚ	中	17	18	3	49	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
金剛壁拳（こんごうへきけん）	Ⓟ+ⓀⓅ	上	15	—	—	—	−10	−13	−7	背・腹	
金剛壁拳～裏涅槃式（こんごうへきけん～うらねはんしき）	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	裏涅槃式へ
金剛連震崩打（こんごうれんしんほうだ）	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	15	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
馬歩捶（まほすい）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	21	16	1	42	−5	±0	+6	背・腹	
馬歩捶～裏涅槃式（まほすい～うらねはんしき）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	裏涅槃式へ
迎面挿掌（げいめんそうしょう）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	16	—	—	—	−5	+1	+9	背・腹	
坐盤劈掌（ざばんへきしょう）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	下	15	17	3	43	−6	−4	+3	—・腹	
沈劈（ちんへき）	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	18	21	3	48	−6	−1	+3	背・腹	覚−1
劈山十字靠（へきざんじゅうじこう）	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
弓歩双風拳（きゅうほそうふうけん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	22	25	3	55	−5	頭崩	頭崩	背・腹	覚−1
五花坐山（ごかざさん）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	19	2	45	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
双龍出海（そうりゅうしゅっかい）	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中	25	14	2	50	−12	ダウン	ダウン	背・腹	
双掌（そうしょう）	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	15	3	35	−2	+2	+6	背・腹	涅槃式へ
背身肘撃（はいしんちゅうげき）	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−6	+3	腹崩	背・腹	跨虎式へ
蝴蝶壁（こちょうへき）	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	中	24	30	2	61	−12	ダウン	頭崩	背・腹	さばき効果（対・上中Ⓟ、肘）、さばき有効フレーム：2～14、さばき成功時腹崩れ
窩肚拳（かとけん）	⇘or⇙Ⓟ+Ⓚ	中	16	18	4	55	−10	−2	±0	※	
背折靠（はいせつこう）	⇘or⇙Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−12	+2	腹崩	背・腹	跨虎式へ
捧捶撃（そうすいげき）	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	20	22	2	52	−2	+3	+9	背・腹	覚−1、中・大CH:ダウン
側端脚（そくたんきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	上	20	14	4	38	−1	+4	+8	—・腹	独立式へ
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	—	63	−18	−4	+2	—・—	
半旋風（はんせんぷう）	⇨Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	26	2	51	−3	+3	+6	—・腹	裏涅槃式へ、覚−2
旋風脚（せんぷうきゃく）	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	27	—	53	−3	+3	+5	—・—	跨虎式へ、覚−1
翔飛脚（しょうひきゃく）	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	15	17	3	45	−9	−6	−3	—・腹	
翔飛連脚（しょうひれんきゃく）	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	上	15	—	—	—	−5	−5	±0	—・腹	独立式へ
双翔飛後掃腿（そうしょうひこうそうたい）	⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—・—	
騰空転身脚（とうくうてんしんきゃく）	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	25	4	55	−4	ダウン	ダウン	—・腹	
地旋跳脚1（ちせんちょうきゃく1）	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	21	32	4	56	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
地旋跳脚2（ちせんちょうきゃく2）	⇘Ⓚ+ⒼⓀ	中	20	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背・腹	
伏身掃脚（ふくしんそうきゃく）	⇘⇘Ⓚ+Ⓖ	下	20	26	4	65	−16	−15	足崩	背・腹	
倒身腿（とうしんたい）	⇘⇘Ⓚ+ⒼⓀ	特殊下	20	—	—	—	−22	−11	足崩	背・腹	睡羅漢式へ
倒身跳弓脚（とうしんちょうきゅうきゃく）	⇘⇘Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中	20	—	—	—	−8	ダウン	ダウン	背・腹	
倒身旋円脚（とうしんせんえんきゃく）	⇘⇘Ⓚ+ⒼⓀⓀ+Ⓖ	下、上	8、15	—	—	—	−11	ダウン	ダウン	背・腹	振り向き状態へ
双飛脚（そうひきゃく）	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	20	16	3	50	−13	たたき	たたき	背・腹	
向側蹬脚（こうそくとうきゃく）	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	—	43	−3	−1	+7	—・—	独立式へ
提膝側掌（ていしつそくしょう）	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+ⓀⓅ	中	12	—	—	—	−14	±0	+1	背・腹	
斜歩偸心（しゃほとうしん）	（オフェンシブムーブ中）Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
斜歩膝打（しゃほしつだ）	（オフェンシブムーブ中）Ⓚ	中	21	16	2	52	+3	+6	+9	背・腹	
敗式中の技											
敗式（はいしき）	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
崩捶（ほうすい）	（敗式中）Ⓟ	上	10	10	1	28	−4	+2	+6	背・腹	敗式へ
崩捶連撃（ほうすいれんげき）	（敗式中）ⓅⓅ	上	15	—	—	—	+4	+6	+9	背・腹	独立式へ
崩捶掌壁（ほうすいしょうへき）	（敗式中）ⓅⓅ+Ⓚ	中	23	—	—	—	+6	+7	+19	背・腹	硬化H:+11
高弾腿（こうだんたい）	（敗式中）Ⓚ	中	21	16	3	40	−4	ダウン	ダウン	背・腹	独立式へ
敗式前掃腿（はいしきぜんそうたい）	（敗式中）⇩Ⓚ	下	18	21	—	60	−19	ダウン	ダウン	—・—	
旋風脚（せんぷうきゃく）	（敗式中）Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	23	—	55	−2	ダウン	ダウン	—・—	覚−2
箭疾歩（せんしっぽ）	（敗式中）Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	6	48	−6	+3	+6	背・腹	タメ可

※…レイの移動方向と同じ側に避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
箭疾歩(せんしっぽ)	(敗式中)Ⓟ+Ⓚ(最大ため)	中	40	41	6	70	よろけ	腹崩	腹崩	背·腹	
敗式~独立式(はいしき~どくりつしき)	(敗式中)⇧or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	独立式へ
敗式~涅槃式(はいしき~ねはんしき)	(敗式中)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	涅槃式へ
仆腿中の技											
仆腿(ぼくたい)	(敗式中)⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	仆腿へ
弓歩虎拳(きゅうほこけん)	(仆腿中)Ⓟ	上	12	13	3	35	−2	+2	+4	背·腹	
進歩穿心拳(しんぽせんしんけん)	(仆腿中)ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−4	+4	+6	背·腹	
転身撩捜(てんしんりょうそう)	(仆腿中)⇨Ⓟ	中	20	24	2	49	−3	+2	+2	背·腹	裏跨虎式へ
伏身後刺腿(ふくしんこうしたい)	(仆腿中)Ⓚ	中	20	24	3	48	−2	+2	+6	背·腹	裏涅槃式へ
穿弓腿(せんきゅうたい)	(仆腿中)⇖Ⓚ	中、中	16、14	14	7	58	よろけ	ダウン	ダウン	背·腹	
反掌打(はんしょうだ)	(仆腿中)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	15	3	42	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	(仆腿中)Ⓚ+Ⓖ	中	30	25	4	55	−4	ダウン	ダウン	—·腹	
仆腿~独立式(ぼくたい~どくりつしき)	(仆腿中)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
仆腿~涅槃式(ぼくたい~ねはんしき)	(仆腿中)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
独立式中の技											
独立式(どくりつしき)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	独立式へ
穿心蹬掌(せんしんとうしょう)	(独立式中)Ⓟ	中	23	17	2	44	−2	+2	+8	背·腹	敗式へ
十字蹬脚(じゅうじとうきゃく)	(独立式中)Ⓚ	中	19	15	3	40	−3	−2	+5	背·腹	独立式へ
二起脚(にききゃく)	(独立式中)ⓀⓀ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背·腹	
伏身腿(ふくしんたい)	(独立式中)⇩Ⓚ	下	15	20	4	47	−6	よろけ	よろけ	背·腹	敗式へ
翔飛脚(しょうひきゃく)	(独立式中)⇦Ⓚ	上	15	14	2	37	+2	+4	+8	—·腹	
翔飛連脚(しょうひれんきゃく)	(独立式中)⇦ⓀⓀ	上	15	—	—	—	+2	+4	+8	—·腹	独立式へ
双翔飛後掃腿(そうしょうひこうそうたい)	(独立式中)⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	下	20	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	—·—	
進歩分脚(しんぽぶんきゃく)	(独立式中)Ⓚ+Ⓖ	中	28	15	4	44	−6	尻餅	尻餅	背·腹	
側進後掃腿(そくしんこうそうたい)	(独立式中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	25	—	66	−6	−18	±0	—·—	
側進前掃腿(そくしんぜんそうたい)	(独立式中)⇧Ⓚ+Ⓖ	下	20	25	—	66	−6	−18	±0	—·—	
夜叉切瓜(やしゃせっか)	(独立式中)Ⓟ+Ⓚ	中	17	14	3	42	−6	+3	+7	背·腹	
夜叉切瓜~裏涅槃式(やしゃせっか~うらねはんしき)	(独立式中)Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	裏涅槃式へ
前転(ぜんてん)	(独立式中)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
前転~騰空連旋脚(ぜんてん~とうくうれんせんきゃく)	(独立式中)⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中、中	10、10	14	1	60	−9	たたき	たたき	背·腹	
独立式~敗式(どくりつしき~はいしき)	(独立式中)⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
独立式~涅槃式(どくりつしき~ねはんしき)	(独立式中)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	涅槃式へ
涅槃式中の技											
涅槃式(ねはんしき)	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
転身崩捶(てんしんほうすい)	(涅槃式中)Ⓟ	中、上	10、10	21	—	52	±0	+2	+2	—·腹	さばき効果(上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:1~12、裏涅槃式へ
側踑脚(そくしゅうきゃく)	(涅槃式中)ⓅⓀ	特殊上	25	—	—	—	+5	+7	+15	—·腹	独立式へ
翻身後撩脚(ほんしんこうりょうきゃく)	(涅槃式中)Ⓚ	中	25	28	4	57	−9	尻餅	尻餅	背·腹	
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	(涅槃式中)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	30	26	—	50	+2	+8	+20	—·—	跨虎式へ、覚一2
前掃腿(ぜんそうたい)	(涅槃式中)⇩Ⓚ	下	23	20	—	61	−18	ダウン	ダウン	—·—	
翻車提拳(ほんしゃていけん)	(涅槃式中)Ⓟ+Ⓚ	上、中	10、10	12	2	44	±0	+2	+2	背·腹	さばき効果(上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:1~10、裏跨虎式へ
連環翻身上捶(れんかんほんしんじょうすい)	(涅槃式中)Ⓟ+ⓀⓅ	中	15	—	—	—	+4	+5	+9	背·腹	
連環翻身馬歩捶(れんかんほんしんまほすい)	(涅槃式中)Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	20	—	—	—	−15	腹崩	腹崩	背·腹	
涅槃式~敗式(ねはんしき~はいしき)	(涅槃式中)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
涅槃式~独立式(ねはんしき~どくりつしき)	(涅槃式中)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	独立式へ
跨虎式中の技											
連環挿捶(れんかんそうすい)	(跨虎式中)Ⓟ	中	20	27	2	60	−9	頭崩	頭崩	背·腹	さばき効果(上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:1~20
後踑腿(こうしゅうたい)	(跨虎式中)Ⓚ	中	24	14	2	46	−6	尻餅	尻餅	背·腹	さばき効果(下段攻撃)、さばき有効フレーム:1~12、涅槃式へ
背身下掃踵(はいしんかそうしょう)	(跨虎式中)⇩Ⓚ	下	20	20	3	46	−3	−2	+6	背·腹	敗式へ
下掃連旋撃(かそうれんせんげき)	(跨虎式中)⇩ⓀⓅ	上、上	10、10	—	—	—	−7	−5	+1	背·—	独立式へ
下掃連旋崩捶(かそうれんせんほうすい)	(跨虎式中)⇩ⓀⓅⓅ	中	20	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	—·腹	
跨虎式~敗式(ここしき~はいしき)	(跨虎式中)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
裏涅槃式中の技											
拗歩推掌(ようほすいしょう)	(裏涅槃式中)Ⓟ	上	12	15	3	36	−4	+1	+5	背·腹	
蛟龍蔵尾(こうりゅうぞうび)	(裏涅槃式中)ⓅⓅ	中	12	—	—	—	−8	−5	+3	—·腹	涅槃式へ
羅漢撞鐘(らかんどうしょう)	(裏涅槃式中)ⓅⓅⓅ	特殊上	20	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
起身飛脚(きしんひきゃく)	(裏涅槃式中)Ⓚ	中	15	16	4	46	−10	−10	−7	背·腹	
起身二起(きしんにき)	(裏涅槃式中)ⓀⓀ	中	15	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背·—	
翻身掃堂腿(ほんしんそうどうたい)	(裏涅槃式中)⇩Ⓚ	下	20	37	—	71	−14	ダウン	ダウン	—·—	
双分錘(そうぶんすい)	(裏涅槃式中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	19	3	42	−2	+2	+8	背·腹	
起身旋風(きしんせんぷう)	(裏涅槃式中)Ⓚ+Ⓖ	上	21	27	—	56	−3	+3	+9	—·—	跨虎式へ
烏龍掃地(うりゅうそうち)	(裏涅槃式中)Ⓚ+ⒼⓀ	下	18	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	—·—	
裏涅槃式~敗式(うらねはんしき~はいしき)	(裏涅槃式中)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
裏涅槃式~独立式(うらねはんしき~どくりつしき)	(裏涅槃式中)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	独立式へ
裏涅槃式~睡羅漢式(うらねはんしき~すいらかんしき)	(裏涅槃式中)⇩⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	睡羅漢式へ
裏跨虎式中の技											
二郎担山(じろうたんざん)	(裏跨虎式中)Ⓟ	中	20	17	3	44	−7	+3	+7	背·腹	さばき効果(対·上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:1~15、覚一1
騰空虎尾(とうくうこび)	(裏跨虎式中)Ⓚ	中	25	23	3	49	−6	尻餅	尻餅	—·腹	
跳歩単叉(ちょうほたんさ)	(裏跨虎式中)⇨Ⓚ	下	20	33	4	57	−4	よろけ	よろけ	背·腹	敗式へ
翻身後掃(ほんしんこうそう)	(裏跨虎式中)⇩Ⓚ	下	23	25	—	66	−18	ダウン	ダウン	—·—	
転身猛虎出洞(てんしんもうこしゅつどう)	(裏跨虎式中)Ⓟ+Ⓚ	中	22	27	4	51	±0	ダウン	ダウン	—·腹	
大鵬擺脚(たいほうはいきゃく)	(裏跨虎式中)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	20	16	—	46	−5	+4	+8	—·—	敗式へ,、ヒット時横向かせ
睡羅漢式中の技											
睡羅漢式(すいらかんしき)	(涅槃式中)⇩⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
羅漢打虎(らかんだこ)	(睡羅漢式中)Ⓟ	中	24	22	2	55	−4	+3	+3	背·腹	
鯉魚打挺(りぎょだてい)	(睡羅漢式中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	25	4	60	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
伏地截腿(ふくちせったい)	(睡羅漢式中)Ⓚ	下	15	15	1	54	−17	よろけ	よろけ	背·腹	裏涅槃式へ
金絞剪腿(きんこうせんたい)	(睡羅漢式中)Ⓚ+Ⓖ	下、下	10、15	21	—	78	−25	ダウン	ダウン	—·—	
ジャンプ攻撃											
跳歩捶(ちょうほすい)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
跳弾捶(ちょうだんすい)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
跳突蹴(ちょうとつしゅう)	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
跳歩突蹴(ちょうほとつしゅう)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
背拳撃(はいけんげき)	(敵背後)Ⓟ	上	12	11	1	32	−6	−4	+2	背·腹	Ⓟからの技につながる
背身坐盤劈掌(はいしんざばんへきしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	17	16	3	42	−5	−3	±0	—·腹	
後刺腿(こうしたい)	(敵背後)Ⓚ	中	18	14	3	42	−6	±0	急崩	背·腹	振り向き状態へ
座旋蹴(ざせんしゅう)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	22	16	4	53	−15	ダウン	ダウン	背·—	
騰空擺蓮脚(とうくうはいれんきゃく)	(敵背後)⇧Ⓚ	中	24	31	—	61	−4	ダウン	ダウン	—·—	さばき効果(上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム11〜29、敗式へ
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	45	−5	−4	腹崩	背·腹	跨虎式へ
背身旋腿(はいしんせんたい)	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上	20	14	—	43	+4	+5	+8	—·—	敗式へ、ヒット時横向かせ
背向け〜敗式(せむけ〜はいしき)	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	敗式へ
背向け〜独立式(せむけ〜どくりつしき)	(敵背後)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	独立式へ
壁攻撃											
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	44	—	80	よろけ	+9	+9	—·—	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
踏震撃(とうしんげき)	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
落撃崩打(らくげきほうだ)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	—	—	—	ダウン	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
背蹴腿(はいしゅうたい)	うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
雷身旋舞(らいしんせんぶ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	覚一 1
弓箭掌壁(きゅうせんしょうへき)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
黄龍擺尾(こうりゅうはいび)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
擺脚捜倒(はいきゃくそうとう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
金龍合口(きんりゅうがっこう)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−2	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	
排山倒海(はいざんとうかい)	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28	ダウン	±0	—	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
双風貫耳(そうふうかんじ)	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15	−2	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
双裁背拳(そうさいはいけん)	(双風貫耳中)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	−2	—	—	—	
羅漢進天撃(らかんしんてんげき)	(双裁背拳中)⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	—	—	—	覚一 1
撩陰攔蹴(りょういんせんしゅう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
仆腿捻倒(ぼくたいねんとう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
倒身槍下插(とうしんそうかすい)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
前転〜鳳凰展翼(ぜんてん〜ほうおうてんよく)	(独立式中)⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	ダウン	—	—	—	覚一 1
当て身技								
独立旋掌(どくりつせんしょう)	(独立式中)(対·上中下Ⓟ、肘)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技(ディフェンシブスタイル)											
ジャブ	Ⓟ	上	10	12	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
ワンツー	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−5	−3	−1	背・腹	
ワンツーロー	ⓅⓅⓀ	下	13	—	—	—	−14	−2	−3	背・腹	
ワンツー～スイッチニーリフト	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背・腹	オフェンシブスタイルへ
シャドーコンビネーション	ⓅⓅⓅ	中	17	—	—	—	−8	+3	+5	背・腹	
シャドーコンボハイキック	ⓅⓅⓅⓀ	特殊上	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	—・腹	覚−1
フェイントボディ	Ⓟ⇘Ⓟ	中	17	—	—	—	−8	+1	腹崩	背・腹	
クラッシュジョー	(立ち途中)Ⓟ	中	18	13	3	39	−5	+1	尻餅	背・腹	
バックナックル	⇨Ⓟ	中	16	16	2	42	−8	−1	+5	—・腹	覚−1
バックナックルハイ	⇨ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−8	−3	+1	—・腹	
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ	中	21	—	—	—	−13	+4	+7	背・腹	
バックナックルハイ～スイッチバックブロー	⇨ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+4	+6	—・腹	オフェンシブスタイルへ
バックナックルトーキック	⇨Ⓟ⇘Ⓚ	中	23	—	—	—	−8	−2	+6	背・腹	
バックナックルトーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓟ⇘Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇨Ⓟ⇘Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
ダッキングボディブロー	⇨⇨Ⓟ	中	18	16	3	42	−6	+1	+4	背・—	
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−8	+1	尻餅	背・腹	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中	28	29	5	50	+5	+9	+20	背・腹	覚−1
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
テイクオフエルボー	⬇⇘Ⓟ	中	16	16	3	43	−6	+1	+4	背・腹	
テイクオフエルボー～スイッチニーリフト	⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背・腹	オフェンシブスタイルへ
カットアッパー	⇘Ⓟ	上	10	9	3	30	±0	+3	+4	背・腹	
ディフェンシブエルボー	⇙Ⓟ	中	18	18	3	46	−8	+2	+4	背・腹	さばき効果(対・下ALL)、さばき有効フレーム:1～17
フロントキック	Ⓚ	中	17	16	5	42	−6	+2	+4	背・腹	
スイッチレフトスライサー	Ⓚ⇧Ⓚ	特殊上	20	—	—	—	−5	+3	+6	背・—	ヒット時横向かせ
スイッチライトスライサー	Ⓚ⇩Ⓚ	特殊上	20	—	—	—	−5	+3	+6	背・—	ヒット時横向かせ
ハーフムーンキック	(立ち途中)Ⓚ	中	20	18	5	48	−6	+1	ダウン	背・腹	
カットインニーキック	⇨Ⓚ	中	18	15	2	39	−4	±0	+4	背・腹	
カットインニーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇨Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ	中	22	21	—	50	−9	ダウン	ダウン	—・—	
バーリングハイキック	⇦⇨Ⓚ	上	20	24	4	55	−9	−2	ダウン	背・—	さばき効果(対・上中Ⓟ、ヒジ、上Ⓚ)、さばき有効フレーム:1～13
バーリングコンビネーション	⇦⇨ⓀⓅ	特殊上	15	—	—	—	+1	+2	+6	背・腹	覚−1
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	12	16	3	50	−14	−6	+2	背・腹	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	14	—	—	—	−6	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ストッピングロー～スイッチバックブロー	⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+4	+6	—・腹	オフェンシブスタイルへ
シットダウンローキック	⬇or⇙Ⓚ	下	15	16	1	50	−14	−6	±0	背・腹	
ライトアングルトーキック	⇧Ⓚ	中	25	20	3	51	−5	+2	ダウン	背・腹	
ボーンクラッシュミドル	⇘Ⓚ	中	23	16	2	40	−5	±0	+6	背・腹	硬化H:+2
ボーンクラッシュミドル	⇘Ⓚ(最大タメ)	中	30	37	2	65	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	
ヘビィフック	Ⓟ+Ⓚ	中	22	16	3	40	−4	+1	+6	背・腹	
ヘビィフックコンボ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	15	—	—	—	−3	+2	頭崩	—・腹	
ヘビィフック～スイッチニーリフト	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背・腹	オフェンシブスタイルへ
フェイクスピンエルボー	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	27	3	53	−6	−1	+2	背・腹	さばき効果(対・上Ⓟ、Ⓚ)、さばき有効フレーム:1～15、さばき成功時たたき付け
グランドスパイク	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−15	たたき	たたき	背・腹	覚−1
レオパルドストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	29	2	59	−8	+2	たたき	背・腹	さばき効果(対・中Ⓚ、ミドル、ヒザ)、さばき有効フレーム:5～20
ボマーストライク	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	30	33	4	56	+3	+5	+7	背・腹	覚−1
ブーメランフック	⇘Ⓟ+Ⓚ	上	22	17	2	44	−5	頭崩	頭崩	背・—	覚−1
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	35	38	—	67	よろけ	+9	+13	—・—	ヒット時横向かせ、覚−2
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	24	5	51	−6	たたき	たたき	背・腹	
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	20	16	4	40	−4	+2	+4	背・腹	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24	46	5	72	−6	腹崩	腹崩	背・腹	
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中	38	70	2	101	よろけ	腹崩	腹崩	背・腹	
バックチャージセットアップ	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ中)⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	オフェンシブスタイルへ
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ中)Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ステップイン	⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ)ヒット直前
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	20	—	58	−18	−5	±0	—・—	
ストマッククラッシュ	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	20	17	3	44	−6	−3	+1	背・腹	
ストマッククラッシュ～フロントスリーパー	⇘Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇘Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+ⒼⓀ	打撃投げ	25	—	—	—	—	—	—	—	
レッグボマー	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	30	28	2	53	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
イントルードフック	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	20	23	3	55	−12	−1	腹崩	背・—	硬化H:腹崩
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	20	20	3	51	−11	±0	腹崩	—・腹	硬化H:腹崩
グライディングスライサー	Ⓖ押したまま⇘Ⓟ	特殊上	19	36	—	67	−10	頭崩	頭崩	—・—	
グライディングバックナックル	Ⓖ押したまま⇖Ⓟ	特殊上	19	42	—	67	−10	頭崩	頭崩	—・—	
グライディングトー	Ⓖ押したまま⇙Ⓚ	中	19	27	—	54	−6	−4	−2	—・—	
グライディングミドル	Ⓖ押したまま⇗Ⓚ	中	19	27	—	54	−6	−4	−1	—・—	
セットアップ(オフェンシブスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	オフェンシブスタイルへ
バリアキック	(背中側ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	21	—	56	−14	+2	+6	—・—	硬化H:+4
バリアキック	(腹側ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	—	55	−14	+2	+6	—・—	硬化H:+4
ボディフック	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
スマッシュトーキック	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
打撃技(オフェンシブスタイル)											
ステップインジャブ	Ⓟ	上	10	11	2	27	+2	+5	+8	背・腹	
クイックアッパー	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−5	−3	+2	背・腹	
クイックアッパー～スイッチバックブロー	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+3	+6	—・腹	ディフェンシブスタイルへ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ストレート	ⓅⓅⓅ	上	10	—	—	—	−8	−5	−2	背·腹	
マシンガンコンビネーション	ⓅⓅⓅⓀ	中	21	—	—	—	−14	ダウン	ダウン	背·腹	
クイックバックブロー	ⓅⓅⓅⓅ	上	15	—	—	—	−6	−2	+4	—·腹	覚ー1
フェイントボディ	Ⓟ⬂Ⓟ	中	17	—	—	—	−9	+1	腹崩	背·腹	
コンボニーキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−3	+3	+6	背·腹	
スマッシュストレート	ⓅⓀⓅ	特殊上	18	—	—	—	−4	+3	+8	背·腹	
スマッシュアッパー	(立ち途中)Ⓟ	中	20	15	3	38	−3	+2	尻餅	背·腹	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−5	−1	+7	背·腹	
ボディブロー～バレットフック	⇨ⓅⓅ	上	14	—	—	—	−6	−3	+6	背·腹	
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ	中	20	—	—	—	−14	−1	+4	背·腹	
ボディブロー～スイッチバックブロー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+3	+6	—·腹	ディフェンシブスタイルへ
ロングバレルブロウ	⇨⇨Ⓟ	中	23	15	3	44	−6	+1	+3	背·腹	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中	28	29	5	50	+5	+9	+20	背·腹	覚ー1
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	上	12	14	2	30	+2	+4	+8	背·—	
ボディストレート	⇦⇨ⓅⓅ	上	12	—	—	—	−4	±0	+3	背·腹	
チョッピングライト	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中	15	—	—	—	−5	−3	+3	背·腹	覚ー1
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	18	—	—	—	−12	+2	+6	背·腹	
ブローバック	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	10	—	—	—	+2	+6	+6	背·腹	
スティンガーストライク	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	中	25	24	2	50	±0	ダウン	ダウン	背·腹	
スティンガーストライク	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ(最大タメ)	中	38	56	2	79	よろけ	腹崩	腹崩	背·腹	
タンクバスター	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ(タメ中)⇩	下	27	59	3	86	−1	足崩	足崩	背·腹	
レッグガードクラッシュ	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
ショートアッパー	⬂Ⓟ	中	20	16	2	45	−6	−1	ダウン	背·腹	
バンカーバスター	⬃Ⓟ	上	20	24	2	47	+2	ダウン	ダウン	背·腹	
ハイキック	Ⓚ	上	18	17	3	40	−3	+1	+6	—·腹	
ハイキック～インターセプト	ⓀⓅ	中	16	—	—	—	−8	−1	腹崩	—·腹	
デスサイズ	➡Ⓚ	特殊上	16	16	2	42	−6	+3	頭崩	背·—	キャンセル可
クラスターニー	(立ち途中)Ⓚ	中	20	16	3	42	−6	+2	アゴ崩れ	背·腹	
ニー	⇨Ⓚ	中	18	16	3	42	−6	−2	+2	背·腹	
ニー～キック	⇨ⓀⓀ	上	16	—	—	—	−6	−1	+4	—·腹	
ニー～キック～ジャブ	⇨ⓀⓀⓅ	上	12	—	—	—	−4	−2	+2	背·腹	
ニー～キック～ジャブ～フック	⇨ⓀⓀⓅⓅ	上	22	—	—	—	+5	吹飛	吹飛	背·—	覚ー1
ブローバック	⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ	上	10	—	—	—	+2	+6	+6	背·腹	
ニー～キック～ジャブ～スイッチニーリフト	⇨ⓀⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背·腹	ディフェンシブスタイルへ
ランディングニーキック	⇨⇨Ⓚ	中	18	16	3	43	−7	−2	+1	背·腹	
ランディングニーコンボ	⇨⇨ⓀⓅ	中	16	—	—	—	−11	+1	+5	背·腹	
ハンティングキック	⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ	特殊上	21	—	—	—	−8	±0	+8	※	ヒット時横向かせ
ハンティングキック	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ	特殊上	21	—	—	—	−8	±0	+8	※	ヒット時横向かせ
ストップミドル	⇦Ⓚ	中	21	17	2	46	−6	±0	+7	背·腹	
ストップミドル～イントルーダーステップ	⇦Ⓚ⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	背·腹	イントルーダーステップへ
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	13	17	2	46	−14	−6	±0	背·腹	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−3	−1	+3	背·腹	
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上	23	—	—	—	+5	吹飛	吹飛	背·—	覚ー1
ブローバック	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	上	10	—	—	—	+2	+6	+6	背·腹	
ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト	⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背·腹	ディフェンシブスタイルへ
シットダウンローキック	⬇or⬂Ⓚ	下	12	20	2	54	−14	−6	±0	背·腹	
ストッピングトー	⬂Ⓚ	中	20	16	2	42	−5	−1	+6	背·腹	
フラグバックナックル	⬂ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−4	−1	+5	—·腹	覚ー1
ステルスボディブロー	⬂ⓀⓅⓅ	中	16	—	—	—	−8	−3	+3	背·腹	
ステルスボディブロー～スイッチニーリフト	⬂ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背·腹	ディフェンシブスタイルへ
ステルススピンキック	⬂ⓀⓅⓀ	特殊上	20	—	—	—	−3	+4	+7	背·—	
フラグバックナックル～イントルーダーステップ	⬂ⓀⓅⓀ⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	イントルーダーステップへ
ストッピングトー～セカンドインパクト	⬂ⓀⓀ	中	16	—	—	—	−14	−3	+4	背·—	
ストッピングトー～イントルーダーステップ	⬂ⓀⓀ⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	イントルーダーステップへ
ストッピングトー～スイッチバックブロー	⬂ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+3	+6	—·腹	ディフェンシブスタイルへ
H·A·W·K ストライク	⬃Ⓚ	中	26	20	4	55	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
H·A·W·K ストライク	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	26	19	4	54	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
カウンターストライク	⇦⇨Ⓚ	中	18	16	3	38	−3	+2	+6	背·腹	
チョッピングフック	Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	41	−4	+1	+6	背·腹	
チョッピングフック～ボディスマッシュ	Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−12	−1	尻餅	背·腹	
チョッピングフック～スイッチバックブロー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+3	+6	背·腹	ディフェンシブスタイルへ
パイルバンカー	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	3	42	−6	たたき	たたき	背·腹	覚ー1
ライトニングスマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	33	2	60	−5	ダウン	ダウン	—·腹	
ライトニングスマッシュ～コンボ	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−12	ダウン	ダウン	背·—	
ロシアンフック	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	3	52	−12	たたき	たたき	背·腹	覚ー1
アッパーカット	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	2	46	−6	−1	ダウン	背·腹	
アッパーヒールソード	⬂Ⓟ+ⓀⓀ	中	18	—	—	—	−9	+3	+7	背·腹	
クイックバックナックル	⬀Ⓟ+Ⓚ	上	17	18	3	41	−4	−1	+5	背·—	覚ー1、⬂ⓀⓅからの技につながる
ステルスボディブロー	⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	16	—	—	—	−8	−3	+3	背·腹	
ステルスボディブロー～スイッチニーリフト	⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中	17	—	—	—	−6	−2	+6	背·腹	ディフェンシブスタイルへ
ステルススピンキック	⬀Ⓟ+ⓀⓀ	上	22	—	—	—	−3	+4	+7	背·—	
フラグバックナックル～イントルーダーステップ	⬀Ⓟ+ⓀⓀ⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	イントルーダーステップへ
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	35	38	—	67	よろけ	+9	+13	—·—	ヒット時横向かせ、覚ー2
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	21	2	55	−14	−3	+1	—·腹	
レッグスライサー～テイクダウン	⇩Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時) ⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	—	—	—	—	テイクD	—	背·腹	テイクダウンへ
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	24	5	51	−6	たたき	たたき	背·腹	
レッグカットロー	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下	17	38	3	65	−5	−5	+2	背·腹	
レッグカットロー～テイクダウン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	—	—	—	—	テイクD	—	背·腹	テイクダウンへ
クイックトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	16	17	3	46	−8	−3	+2	背·腹	
レッグクラッシュホールド	⇦Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	—	—	—	—	—	—	—	
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24	47	5	73	−6	腹崩	腹崩	背·腹	
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中	38	71	2	102	よろけ	腹崩	腹崩	背·腹	
バックチャージセットアップ	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ中)⇩	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	ディフェンシブスタイルへ

※…ベネッサのレバー入力方向と逆側に避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ中)Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ステップイン	⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(タメ)ヒット直前
レッグボマー	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	30	27	2	52	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
セットアップ(ディフェンシブスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	ディフェンシブスタイルへ
ボディスマッシュ	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
クイックニーキック	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
イントルーダーステップ中の技(オフェンシブスタイル)											
ライジングアッパー	(イントルーダーステップ中)Ⓟ	中	18	21	3	53	−11	たたき	たたき	背·腹	
ライジングアッパー〜スイッチバックブロー	(イントルーダーステップ中)ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上	15	—	—	—	+1	+3	+6	—·腹	ディフェンシブスタイルへ
ローリングトーキック	(イントルーダーステップ中)Ⓚ	中	20	20	3	46	−2	尻餅	尻餅	背·腹	
バンカークラッシャー	(イントルーダーステップ中)Ⓟ+Ⓚ	上	20	23	2	46	+2	ダウン	ダウン	背·腹	
ジャンプ攻撃(ディフェンシブスタイル)											
ダブルナックル	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
ジャンプ攻撃(オフェンシブスタイル)											
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃(ディフェンシブスタイル)											
バックスラッシュ	(敵背後)Ⓟ	上	12	12	1	31	−2	+2	+6	—·腹	
ターンディフェンシブエルボー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	18	17	3	39	−4	−2	+2	背·腹	さばき効果(対·下ALL)、さばき有効フレーム:1〜16
ハーフムーンターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	20	19	5	50	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	18	16	4	44	−6	−2	+2	背·腹	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	19	15	2	39	−2	頭崩	頭崩	背·腹	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	—	60	−15	ダウン	ダウン	—·—	
背後攻撃(オフェンシブスタイル)											
バックスラッシュ	(敵背後)Ⓟ	上	12	12	2	32	−2	+2	+6	—·腹	
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	14	1	33	−4	±0	+5	背·腹	
ハーフムーンターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	20	19	5	50	−5	ダウン	ダウン	背·腹	
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	18	16	4	44	−6	−6	−6	背·腹	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	特殊上	19	15	2	39	−2	頭崩	頭崩	背·腹	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	—	60	−15	ダウン	ダウン	—·—	
壁技(スタイル共通)											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	—	72	よろけ	ダウン	ダウン	—·—	
ウォールバックロール	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃(ディフェンシブスタイル)											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇗Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ローリングレッグドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ダウン攻撃(オフェンシブスタイル)											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇗Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ブライアンツニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃(スタイル共通)											
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−5	+3	+5	背·腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足·後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
ライジングバックキック	(仰向け頭·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+5	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足·前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·横転·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け足·後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭·横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
ロースピンキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—·—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技(ディフェンシブスタイル)								
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	可	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ヘルズゲート	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	
ローリングアームクラッシャー	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	
アーミーコンビネーション	⇦⬀⇩⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	62	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
リプレイススロー	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁22)	+8	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化、投げ後背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ウォールキス	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	よろけ	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ジャッジメントギルティ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	45	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ストマッククラッシャー	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
テイクダウンブロー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ロッククラッシュスロー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	55	ダウン	−2	—	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵しゃがみ右)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
テイクダウンブロー	(敵しゃがみ左)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ロッククラッシュスロー	(敵しゃがみ後ろ向き)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	—	—	—	
投げ技(オフェンシブスタイル)								
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	可	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−2	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ステュークス・ホール	⇨⬀⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28	テイクダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	テイクダウンへ、投げ抜け時側面を取られる
アームクラッシュスロー	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	±0	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
トライアングルランサー	⬀⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	52	ダウン	−2	—	⬀Ⓟ+Ⓖ	
レッグブレイカー	⇦⬀⇩⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
フェイクランサー	ⓅⓀ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	ⓅⓀがヒットする前に入力、成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
クリムゾンランサー	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
フェイクランサー	Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	Ⓚがヒットする前に入力、成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
クリムゾンランサー	⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
クリムゾンランサー	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
フェイクランサー	⇨⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	⇨⇨Ⓚがヒットする前に入力、成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
クリムゾンランサー	⇦⇨Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	成立後テイクダウンへ
ライトニングランサータックル	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	成立後テイクダウンへ
サイドステップランサー	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	15	テイクダウン	±0	—	⇨or⇦Ⓟ+Ⓖ	成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ50)
ランペイジドライブ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
チヌークストライク	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ディープスィーパー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
アップキープ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ヘルハウンド	(敵しゃがみ)⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−2	—	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
チヌークストライク	(敵しゃがみ左)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵しゃがみ右)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ディープスィーパー	(敵しゃがみ後ろ向き)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	—	—	—	
投げ技(イントルーダーステップ)								
スピアタックル	(イントルーダーステップ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	25	テイクダウン	—	—	—	テイクダウンへ
当て身技(ディフェンシブスタイル)								
プリズンアームロック	⇦or⬀Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	50+α	ダウン	±0、−6	—	Ⓟ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓖ	1段目抜け時:±0、2段目抜け時:−6
レッグキャッチスロー	⇦or⬀Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	35+α	ダウン	—	—	—	全体:30、発生:1、持続:10
レッグホールドスロー	⇦or⬀Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	35+α	ダウン	—	—	—	投げ抜け時側面を取られる
レッグホールドスマッシュ	⬀Ⓟ+Ⓚ(対・ミドルⓀ)	当て身	30+α	ダウン	—	—	—	投げ抜け時側面を取られる
カットイン	⇦⬀Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	特殊行動	—	+16〜+29	—	—	—	全体:37、発生:1、持続:12
ハンドホールド中の技(ディフェンシブスタイル)								
ハンドホールド	レバーニュートラル時(対・上中Ⓟ)	当て身	0	—	+2	—	—	
レフトハンドホールド	レバーニュートラル時(対・上中左Ⓟ)	当て身	0	—	+2	—	—	
フェイスクラッシュアッパー	(ハンドホールド中)Ⓟ	投げコンボ	25	+10	−2	—	Ⓟ	
フェイスクラッシュニー	(ハンドホールド中)Ⓚ	投げコンボ	25	+10	−2	—	Ⓚ	
ショルダーブレイカー	(ハンドホールド中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	
テイクダウン中の技(オフェンシブスタイル)								
ハンマーナックル	(テイクダウン中)Ⓟ	投げコンボ	10	テイクダウン	−2	—	Ⓖ	1、2回目
ハンマーナックル(フィニッシュ)	(テイクダウン中)ⓅorⓅ+Ⓚ	投げコンボ	15	ダウン	−11	—	Ⓖ	3回目、Ⓟ+Ⓚの場合は1、2回目でも出せる
ボディパンチ	(テイクダウン中)⇩Ⓟ	投げコンボ	8	テイクダウン	−2	—	⇩Ⓖ	1、2回目
ボディパンチ(フィニッシュ)	(テイクダウン中)⇩Ⓟ	投げコンボ	12	ダウン	−2	—	⇩Ⓖ	3回目
V1アームロック	(テイクダウン中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	−2	—	Ⓟ+Ⓖ	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

日守 剛(ひのがみ ごう) GOH HINOGAMI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
掌打(しょうだ)	Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	
掌打(しょうだ)	➡Ⓟ	上	10	11	2	26	+2	+5	+8	背·腹	踏み込む
連掌打(つらねしょうだ)	ⓅⓅ	中	15	—	—	—	−5	−1	+3	背·腹	
掌打〜霞殺し(しょうだ〜かすみごろし)	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−6	+1	ダウン	背·腹	⇦で振り向き状態へ
脾腹打ち(ひばらうち)	⇨Ⓟ	中	16	15	2	39	−6	−4	+3	背·腹	
煉獄(れんごく)	⇨ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−8	−1	+5	背·腹	
肋砕き(あばらくだき)	⇨⇨Ⓟ	中	22	17	2	43	−6	+1	+4	背·腹	
黄泉送り(よみおくり)	⇨⇨Ⓟ(カウンターヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	—	—	—	—	ダウン	—	—	
杭打ち(くいうち)	⇦Ⓟ	中	17	16	3	41	−6	−2	+4	背·腹	覚−1
荒神(あらがみ)	⇦ⓅⓀ	中	20	—	—	—	−15	ダウン	ダウン	背·腹	
裏肘(うらひじ)	⇦⇦Ⓟ	上	15	13	1	34	−2	+4	+6	—·腹	振り向き状態へ
蒼弓(そうきゅう)	⇦⇨Ⓟ	上	18	14	—	41	−4	たたき	たたき	背·腹	覚−1
脛砕き(すねくだき)	⇦⬂Ⓟ	下	20	23	3	50	−6	−3	+4	背·腹	
脛打ち(すねうち)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背·腹	
雷火(らいか)	⬂Ⓟ	中	17	14	2	36	−4	±0	+7	背·腹	
麒麟(きりん)	⬂⬂Ⓟ	中	20	18	2	50	−12	—	—	背·腹	
稲妻(右脾腹)蹴り(いなずま(みぎひばら)げり)	Ⓚ	中	24	16	3	42	−6	±0	+8	背·腹	
月影(つきかげ)	⇨Ⓚ	中	21	17	3	48	−9	+1	+19	背·腹	
牙龍(がりゅう)	⇨⇨Ⓚ	中	25	19	4	49	−5	+3	急崩	背·腹	
胸尖蹴り(きょうせんげり)	⇦⇨Ⓚ	中	22	21	4	48	−6	+3	+4	背·腹	さばき効果(対上中Ⓚ、ミドル)、さばき有効フレーム:1〜14、さばきヒット時腹崩れ
闇払い蹴り(やみばらいげり)	⇦Ⓚ	中	22	19	2	51	−7	+2	+6	背·腹	
内踝蹴り(うちくるぶしげり)	⇩Ⓚ	下	13	17	2	51	−14	−4	±0	背·腹	
裏·稲妻(右脾腹)蹴り(うら·いなずま(みぎひばら)げり)	⬂Ⓚ	中	22	16	3	42	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
潜竜蹴り(せんりゅうげり)	⬃Ⓚ	下	20	18	3	50	−12	−4	+12	背·腹	
隼(はやぶさ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	15	6	41	−7	−1	+2	背·腹	覚−1
隼鷹(じゅんよう)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背·腹	
不動殺 新(ふどうさつ あらた)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	23	21	4	48	−5	+4	ダウン	背·腹	覚−1
迦楼羅(かるら)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	3	47	−4	ダウン	ダウン	背·腹	タメ可
虎鉄(こてつ)	⇦Ⓟ+Ⓚ(最大ため)	中	35	41	1	69	よろけ	+9	+13	背·腹	
黒龍殺 壱(こくりゅうさつ いち)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	41	−5	−2	+4	背·腹	
黒龍殺 弐(こくりゅうさつ に)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	—	—	—	−6	−4	+4	背·腹	
黒龍殺 止(こくりゅうさつ とどめ)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	16	—	—	—	±0	+2	+5	背·腹	
黒龍殺 新(こくりゅうさつ あらた)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ	中	18	—	—	—	−14	−3	腹崩	背·腹	
水面払い(みなもばらい)	⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ	下	20	28(27)	3	62	−15	+3	+6	※	腹側28 背側27
牛鬼突(ごうきとつ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	27	16	2	49	−9	よろけ	よろけ	背·腹	
護法·百合折り(ごほう·ゆりおり)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	16(投20)	20	2	50	−9	+2	+4	背·腹	さばき効果(対中段Ⓟ、肘、ヒザ)、中段Ⓟ·肘さばき有効フレーム:1〜15、さばき成功時は投げにシフト、ヒット時13フレーム有利
鎧通し(よろいどおし)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中	23	24	2	54	−9	腹崩	腹崩	背·腹	さばき効果(対·ヒザ)、ヒザさばき有効フレーム1〜16、覚−1
霧払い(きりばらい)	Ⓚ+Ⓖ	上	25	20	—	49	−5	+1	+5	—·—	
斑鳩(いかるが)	Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	—	—	—	−11	腹崩	腹崩	背·腹	
雷神殺(らいじんさつ)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	特殊上	22	24	3	51	−7	頭崩	頭崩	背·腹	
鬼首刈り(おにくびがり)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	25	26	5	56	−6	−1	+3	背·—	
叢雲(むらくも)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	5+35	—	—	—	—	ダウン	—	—	
出足払い(であしばらい)	⇩or⬂Ⓚ+Ⓖ	下	10(+20)	21	5	47	−6	ダウン	ダウン	※	ヒット時は投げにシフト
仁王倒し(におうだおし)	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	3	60	−16	−4	+2	背·—	
仁王殺(におうさつ)	⬂Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	10+5+25	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−1
大蛇凪(おろちなぎ)	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	23	24	4	60	−16	−4	ダウン	—·腹	硬化H:ダウン
天狗殺(てんぐさつ)	⬁Ⓚ+Ⓖ	上	30	27	3	51	±0	よろけ	よろけ	背·腹	
前方回転受け身(ぜんぽうかいてんうけみ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
水月蹴り(すいげつげり)	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	21	—	56	−14	+2	+6	—·—	硬化H:+4
掌打(しょうだ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背·腹	
蹴り上げ(けりあげ)	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背·腹	
神将三豪											
伐折羅(ばさら)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	16	20	1	54	−13	−8	−8	背·腹	
迷企羅(めきら)	(伐折羅ヒット時)⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	打撃投げ	14	—	—	—	—	−6	—	—	
毘羯羅(びから)	(迷企羅中)⇨Ⓟ	投げコンボ	35	—	—	—	—	ダウン	—	—	覚−2
裏·神将三豪											
因達羅(いんだら)	(迷企羅中)⇦Ⓟ	投げコンボ	35	—	—	—	—	—	—	—	覚−2
ジャンプ攻撃											
跳び突き(とびつき)	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背·腹	
跳び鉄菱(とびてつびし)	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背·腹	
跳び蹴り(とびげり)	(上昇中or空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背·腹	
跳び水月蹴り(とびすいげつげり)	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背·腹	
背後攻撃											
突き(つき)	(敵背後)Ⓟ	上	12	11	1	32	−4	−4	+1	背·腹	Ⓟからの技につながる
鉄槌(てっつい)	(敵背後)⇩Ⓟ	中	20	14	2	37	−2	+4	+7	背·腹	
回し蹴り(まわしげり)	(敵背後)Ⓚ	上	30	14	3	43	−3	ダウン	ダウン	背·—	
脛蹴り(すねげり)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	18	3	50	−12	−4	+12	背·腹	
蛟龍殺(こうりゅうさつ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	44	−6	+3	+6	背·—	ヒット時横向かせ
大内刈り(おおうちがり)	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	28	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃											
止(とどめ)	(敵ダウン)⬂Ⓟ	ダウン攻撃	12	—	—	—	—	—	—	—	
疾風(はやて)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	—	—	—	—	—	—	—	
起き上がり攻撃											
雲払い(くもばらい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·腹	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足·前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背·—	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—·—	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭·横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背·—	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭·横転·ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—·—	

※…ゴウのレバー入力方向と逆側に避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+7	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
巻込み(まきこみ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
背負い投げ(せおいなげ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態
内股(うちまた)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47	ダウン	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態
体落とし(たいおとし)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	−2	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時互いに側面状態、覚−1
大外刈り(おおそとがり)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
奈落落とし(ならくおとし)	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+5+15+10	ダウン	±0	—	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、覚−1
露払い〜止(つゆばらい〜とどめ)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15+25+20	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
鬼狩り(おにがり)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+35	ダウン	±0	—	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
轟雷(ごうらい)	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
太刀取〜止(たちどり〜とどめ)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+20+10+30	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、覚−2
膝当て〜大車(ひざあて〜おおぐるま)	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30+35	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
土蜘蛛(つちくも)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	18	ダウン	—	—	—	
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+10+30	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+10+30	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
華厳落とし(けごんおとし)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	—	—	—	
朽木立て(くちきたて)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	つかみ	−2	—	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	掴みへ
大蛇(おろち)	(敵しゃがみ)⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	20+10+20	ダウン	−2	—	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵右しゃがみ)⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	10+10+30	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵左しゃがみ)⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	10+10+30	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
華厳落とし(けごんおとし)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	ダウン	—	—	—	
股裂き(またさき)	(敵仰向け足ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	10+10+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
袈裟固め(けさがため)	(敵仰向け頭ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
村雨(むらさめ)	(敵仰向け右ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	10+10+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
腕ひしぎ(うでひしぎ)	(敵仰向け左ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	10+20	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
飛燕返し(ひえんがえし)	(敵うつ伏せ足ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	15+15	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
羽織固め(はおりがため)	(敵うつ伏せ頭ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
腕ひしぎ(うでひしぎ)	(敵うつ伏せ右ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
閻魔殺(えんまさつ)	(敵うつ伏せ左ダウン)⇩or⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20+10	ダウン	±0	—	⇩or⬂or⬃Ⓟ+Ⓖ	
当て身技								
組手払い(くみてはらい)	Ⓟ+Ⓚ(対上中Ⓟ、肘)	さばき	—	±0〜+14	—	—	—	全体:43、発生:1、持続:15
組手払い〜掴み(くみてはらい〜つかみ)	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	—	—	—	—	掴みへ
闇払い(やみばらい)	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ(対しゃがみⓅ)	さばき	—	+16〜+27	—	—	—	全体:37、発生:1、持続14
闇払い〜掴み(やみばらい〜つかみ)	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ(さばき時)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	—	—	—	—	掴みへ
つかみ中の技								
突き飛ばし(つきとばし)	(つかみ中)ⓅorⓀorⒼ	投げコンボ	0	+15	−4	—	Ⓖ	
前方崩し(ぜんぽうくずし)	(つかみ中)⇨	投げコンボ	0	掴み	−2	—	⇨	
大外刈り(おおそとがり)	(つかみ中)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	ダウン	—	—	—	
大外車(おおそとぐるま)	(つかみ中)⇨・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	ダウン	—	—	—	
背負い落し(せおいおとし)	(つかみ中)⇨・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	ダウン	—	—	—	
送り足払い(おくりあしばらい)	(つかみ中)⇨・⇩or⇦・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	—	—	—	
足払い(あしばらい)	(つかみ中)⇨・⇧or⇦・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	—	—	—	
後方崩し(こうほうくずし)	(つかみ中)⇦	投げコンボ	0	掴み	−2	—	⇦	
球投げ(たまなげ)	(つかみ中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	ダウン	—	—	—	
大外落とし〜止(おおそとおとし〜とどめ)	(つかみ中)⇦・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25+40	ダウン	—	—	—	
夜叉車(やしゃぐるま)	(つかみ中)⇦・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15+25+25	ダウン	—	—	—	
右方崩し(うほうくずし)	(つかみ中)⇩	投げコンボ	0	掴み	−2	—	⇧	
送り足払い(おくりあしばらい)	(つかみ中)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	—	—	—	
送り足払い(おくりあしばらい)	(つかみ中)⇧・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	—	—	—	
大外刈り(おおそとがり)	(つかみ中)⇩・⇨or⇧・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	—	—	—	
膝車(ひざぐるま)	(つかみ中)⇩・⇦or⇧・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	ダウン	—	—	—	
送り足払い・剛〜止(おくりあしばらい・ごう〜とどめ)	(つかみ中)⇩・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15+25+20	ダウン	—	—	—	
足払い(あしばらい)	(つかみ中)⇩・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	—	—	—	
左方崩し(さほうくずし)	(つかみ中)⇧	投げコンボ	0	掴み	−2	—	⇩	
足払い(あしばらい)	(つかみ中)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	—	—	—	
足払い・剛〜止(あしばらい・ごう〜とどめ)	(つかみ中)⇧・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15+25+20	ダウン	—	—	—	

※ダメージ数値、技後の有利／不利、回転方向などは編集部調べによるもの

ブラッド・バーンズ BRAD BURNS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
打撃技											
ジャブ	Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	
ジャブ	➡Ⓟ	上	12	11	2	26	+2	+5	+8	背・腹	踏み込む
ジャブ〜スピンキック	ⓅⓀ	上	20	—	—	—	−8	+4	ダウン	—・—	キャンセル可
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−5	−5	+1	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ	下	17	—	—	—	−14	−5	−2	背・—	
ジャブ〜ボディストレート	Ⓟ⇨Ⓟ	中	14	—	—	—	−6	−4	+1	背・腹	
グライディングニー	Ⓟ⇨ⓅⓀ	中	20	—	—	—	−12	+1	+3	背・腹	覚−1
グライディングニー〜キャッチ	Ⓟ⇨ⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
コンビネーションアッパー	ⓅⓅⓅ	上	12	—	—	—	−9	−8	+4	背・腹	
コンボダブルニー	ⓅⓅⓅⓀ	中、中	16、14	—	—	—	−16	ダウン	ダウン	背・腹	
エルボーフック	⇨Ⓟ	中	17	14	2	36	−6	−4	+5	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
エルボーフック〜スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	上	18	—	—	—	−18	ダウン	ダウン	背・—	
スパインウィップ	⇦Ⓟ	上	22	15	3	36	−3	±0	+4	—・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ、覚−1
ルンピニーコンビネーション	⇦ⓅⓀ	特殊中	15	—	—	—	−6	+1	+3	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ルンピニーコンビネーション〜キャッチ	⇦ⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	30	−5	+4	+7	背・腹	
ライジングアッパー	⬇⇘Ⓟ	中	20	16	2	46	−8	±0	ダウン	背・腹	
ジョルトアッパー	⇘Ⓟ	中	16	15	3	40	−4	−2	+3	背・腹	
ティーソークコンビネーション	⇘ⓅⓅ	上	20	—	—	—	−6	+1	たたき	背・腹	覚−1
ガゼルアッパー	⇘⇘Ⓟ	中	16	22	2	48	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
ガゼルコンビネーション	⇘⇘ⓅⓅ	中	14	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
シャープシュート	⇙Ⓟ	下	18	23	2	55	−14	−6	足崩	背・—	
ストッピング	Ⓚ	中	16	16	2	41	−4	−1	+2	背・腹	
ハイキック	➡Ⓚ	特殊上	16	17	2	43	−6	+2	頭崩	背・—	
ストッピング〜モビリティジャブ	ⓀⓅ	上	14	—	—	—	−6	−3	+3	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ティープコンビネーション	ⓀⓅⓀ	中	20	—	—	—	−12	−1	+6	背・—	
ティープコンビネーション〜キャッチ	ⓀⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
ニーアッパー	⇨Ⓚ	中	20	17	3	42	−8	−2	ダウン	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	中	28	17	3	54	−15	ダウン	ダウン	背・腹	
ストップキック	⇦Ⓚ	中	21	17	2	44	−8	±0	+7	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
フェイクジャブ	⇦ⓀⓅ	上	14	—	—	—	−2	+5	+9	背・腹	
ボディクラッシュミドル	⇦ⓀⓅⓀ	中	16	—	—	—	−8	+1	+6	背・腹	
クイックローキック	⇦ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	16	—	—	—	−14	−6	−2	背・腹	
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	中	30	24	5	57	−13	ダウン	ダウン	背・腹	
カッティングロー	⇩Ⓚ	下	16	16	2	50	−14	−4	+1	背・腹	
ローキック	⬇or⇙Ⓚ	下	13	16	2	49	−14	−4	±0	背・腹	
ダブルストライク	⬇or⇙ⓀⓀ	上	20	—	—	—	−5	ダウン	ダウン	背・—	
ターンソバット	⬇⇦Ⓚ	中	25	16	4	43	−5	+3	+5	背・腹	振り向き状態へ
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	23	16	2	45	−6	±0	+7	背・腹	硬化H：+1
ミドルキック〜キャッチ	⇘Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
ティーソーク・ボン	Ⓟ+Ⓚ	中	22	16	6	40	−3	+3	+10	背・腹	覚−1
ソーククラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	3	40	−6	−3	+2	背・腹	覚−1
ショートアッパー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	17	3	46	−6	たたき	たたき	背・腹	
アッパーコンビネーション	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	16	—	—	—	−13	+1	尻餅	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
フェイジングフック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇧Ⓟ	上	20	—	—	—	−4	+5	+8	※	覚−1、ヒット時横向かせ
フェイジングフック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓟ	上	20	—	—	—	−4	+5	+8	※	覚−1、ヒット時横向かせ
ステップアウトフック	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	20	23	3	45	+1	頭崩	頭崩	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ショベルフック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	3	40	−6	−2	+1	背・腹	
ショベルフック　ダブル	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	12	—	—	—	−8	−8	−5	背・腹	ラストショットにシフト可
ショベルフック　トリプル	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	12	—	—	—	−8	−4	+1	背・腹	ラストショットにシフト可
ラストショット	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	上	15	—	—	—	−9	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ラストショット	⇩Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ	上	15	—	—	—	−9	たたき	たたき	背・腹	覚−1
ラストショット	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇨Ⓟ	上	15	—	—	—	−9	たたき	たたき	背・腹	覚−1
フェイジングスマッシュ	⇧Ⓟ+Ⓚ	上	20	—	—	—	−1	頭崩	頭崩	—・腹	覚−1
ディストラクションボディ	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	18	16	3	42	−6	−3	+4	背・腹	
ティーソークラン	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	—	—	—	−13	ダウン	ダウン	背・腹	覚−1
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ	上	23	17	—	46	−5	±0	ダウン	—・—	
トルネードコンビネーション	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	—	—	—	−22	ダウン	ダウン	—・—	
ステップインニー	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	18	17	3	45	−7	−4	+3	背・腹	
フロントキック	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	中	17	—	—	—	−8	±0	+7	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
パップソークカウ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	3	50	−9	尻餅	尻餅	背・腹	
ジャガーテイル	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	24	19	—	58	−19	−4	ダウン	—・—	
オーバー・ステップミドル	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	20	—	54	−14	+2	+6	—・—	
ボディブロー	（オフェンシブムーブ中）Ⓟ	中	16	13	2	41	−3	+5	+8	背・腹	
クイックニー	（オフェンシブムーブ中）Ⓚ	中	21	16	2	52	−13	+6	+9	背・腹	
ダッキング中の打撃技											
ダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇦でスウェーバック、⇧or⇩でスリッピングへ
ボディフック	（ダッキング中）Ⓟ	中	16	14	2	40	−6	−1	+4	背・腹	
クロスアッパー	（ダッキング中）ⓅⓅ	中	18	—	—	—	−14	−1	ダウン	背・腹	
ダッキングニーアッパー	（ダッキング中）Ⓚ	中	20	14	3	37	−3	+2	+7	背・腹	タメ可
ダッキングニーアッパー	（ダッキング中）Ⓚ（最大タメ）	中	30	40	3	66	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	覚−2
ダッキングニーアッパー〜キャッチ	（ダッキング中）Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
ミドルスピンキック	（ダッキング中）Ⓚ+Ⓖ	中	25	16	—	53	−15	ダウン	ダウン	—・—	
ロングダッキング中の打撃技											
ロングダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇧or⇩でスリッピングへ
クイックフック	（ロングダッキング中）Ⓟ	上	10	12	3	36	−3	+2	+6	背・腹	
ティーソークランコンボ	（ロングダッキング中）ⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	−2	+5	背・腹	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇧or⇩でスリッピングへ
ダブルティーソークランコンビネーション	（ロングダッキング中）ⓅⓅⓅ	上	10	—	—	—	−6	ダウン	ダウン	背・腹	
クイックニーキック	（ロングダッキング中）Ⓚ	中	18	13	3	42	−8	−3	+4	背・腹	
ダブルニーコンボ	（ロングダッキング中）ⓀⓀ	中	16	—	—	—	−13	たたき	たたき	背・腹	
コークスクリューストレート	（ロングダッキング中）Ⓟ+Ⓚ	上	27	19	3	45	よろけ	よろけ	よろけ	背・腹	覚−1、上段ガード外し
クラッシュニーキック	（ロングダッキング中）Ⓚ+Ⓖ	中	28	16	3	49	−7	ダウン	ダウン	背・腹	
アローキック	（ロングダッキング中）⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	3	43	−5	+4	+6	背・腹	振り向き状態へ
スウェーバック中の打撃技											
スウェーバック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
スウェーバックジャブ	（スウェーバック中）Ⓟ	上	14	12	1	33	−3	+4	+6	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
スウェーバックミドルキック	（スウェーバック中）Ⓚ	中	22	15	3	46	−13	+1	腹崩	背・腹	
スウェーバックストレート	（スウェーバック中）Ⓟ+Ⓚ	上	13	14	2	36	−4	−2	±0	背・腹	
コンボカッティングエルボー	（スウェーバック中）Ⓟ+ⓀⓅ	上	16	—	—	—	−6	−6	−3	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
コンボエルボーミドルキック	（スウェーバック中）Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中	18	—	—	—	−9	−4	+4	—・腹	
ラジャダムナン・コンビネーション	（スウェーバック中）Ⓟ+ⓀⓅⓀ（ガードorヒット時）⇘Ⓚ	中	15	—	—	—	−6	吹飛	吹飛	—・腹	覚−2
スウェーバックロー	（スウェーバック中）Ⓚ+Ⓖ	下	23	21	3	60	−17	−6	足崩	背・腹	
クロスカウンターフック	（スウェーバック中）⇦Ⓟ+Ⓚ	上	20	23	3	45	+1	頭崩	頭崩	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
スリッピングライト中の打撃技											
スリッピングライト	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（1P側スタート時の構えで）	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩でフェイジングターン、⇧でスリッピングレフトへ
ボディブレイク	（スリッピングライト中）Ⓟ	中	22	14	2	40	−6	腹崩	腹崩	背・腹	
ピアッシングニー	（スリッピングライト中）Ⓚ	中	25	17	2	38	−1	+2	急崩	背・腹	
ウェービングボディ	（スリッピングライト中）Ⓟ+Ⓚ	中	14	18	2	49	−14	−10	−8	背・腹	スリッピングライトへ
ウェービングボディ〜スマッシュフック	（スリッピングライト中）Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	—	—	—	−4	頭崩	頭崩	背・腹	

※…ブラッドの移動方向と逆側に避ける

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	全体	ガード	ヒット	カウンター	避け	備考
スリッピングレフト中の打撃技											
スリッピングレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(1P側スタート時の構えで)	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩でスリッピングライト、⇧でフェイジングターンへ
スマッシュフック	(スリッピングレフト中)Ⓟ	上	20	12	2	36	−4	頭崩	頭崩	背・腹	ウェービングボディから出した場合ダメージ10、覚−1
ハンティングミドルキック	(スリッピングレフト中)Ⓚ	中	25	23	4	43	+5	+8	+12	—・腹	
ハンティングミドルキック〜キャッチ	(スリッピングレフト中)Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	投げ	—	—	—	—	—	首相撲	—	—	首相撲へ
ウェービングボディ	(スリッピングレフト中)Ⓟ+Ⓚ	中	14	17	2	48	−14	−10	−8	背・腹	スリッピングライトへ
フェイジングターン中の打撃技											
フェイジングターン	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩or⇧	特殊行動	—	—	—	—	—	—	—	—	
フリッカージャブ	(フェイジングターン中)Ⓟ	上	12	14	2	31	+3	+5	+8	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
チョッピングブロー	(フェイジングターン中)ⓅⓅ	中	20	—	—	—	−7	+4	+8	背・腹	タメ可
チョッピングブロー	(フェイジングターン中)ⓅⓅ(最大タメ)	中	30	—	—	—	よろけ	ダウン	ダウン	背・腹	
グランドスィーブフック	(フェイジングターン中)⇩Ⓟ	下	20	17	3	56	−18	ダウン	ダウン	背・腹	
フェイスクラッシュニー	(フェイジングターン中)Ⓚ	特殊上	23	15	4	41	−1	頭崩	頭崩	背・腹	覚−1
ダブルクラッシャー	(フェイジングターン中)Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	2	45	−8	+2	よろけ	背・腹	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ
ジャンプ攻撃											
ジャンプナックル	(上昇中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−9	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンプストレート	(空中)Ⓟ	中	25	—	—	—	−10	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンプトーキック	(上昇中or空中)Ⓚ	中	25	—	—	—	−7	ダウン	ダウン	背・腹	
ジャンプサイドキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	—	—	—	−6	+4	ダウン	背・腹	
背後攻撃											
スパインウィップ	(敵背後)Ⓟ	上	15	13	3	33	+1	+3	+5	背・—	⇦Ⓟからの技につながる、覚−1
ジャッティングエルボー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	18	16	4	39	−4	+2	+4	背・腹	
ニードルキック	(敵背後)Ⓚ	中	21	16	3	43	−6	−2	+3	背・腹	
ワイクルターン	(敵背後)⇩Ⓚ	下	25	19	—	56	−15	ダウン	ダウン	—・—	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	上	19	14	4	40	−4	頭崩	頭崩	背・腹	振り向き状態へ、覚−1
壁技											
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	52	—	80	よろけ	頭崩	頭崩	—・—	
ダウン攻撃											
ギャンビット	(敵ダウン)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
ヘルダイブ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	—	—	—	—	ダウン	ダウン	—	
起き上がり攻撃											
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・腹	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	背・—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+5	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+2	+4	—・—	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−6	+3	+6	背・—	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	—	—	—	−15	+6	+9	背・—	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+3	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−3	+4	+6	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+2	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+5	—・—	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+3	+6	—・—	
ロースピンキック	(仰向け足・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	+1	+4	—・—	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−6	±0	+3	—・—	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下	20	—	—	—	−15	−3	+2	—・—	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
エルボースラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	Ⓟ+Ⓖ	覚−1、投げ抜け時側面を取られる
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	−2	ジャスト	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ネックスラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
ホールドエルボー	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	ダウン	−2	—	⇖Ⓟ+Ⓖ	
フェイスファング	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	±0	ジャスト	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる
チェンジ	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(22)		±0	—	⇗Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化、投げ抜け時側面を取られる
パップソークカウ	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇨Ⓟ+Ⓖ	
レウインパクト	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	—	⇦Ⓟ+Ⓖ	
パワーグラデイション	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	—	—	—	
首相撲中の技								
エルボースラッシュ	(首相撲中)Ⓟ	投げコンボ	30	ダウン	±0	—	Ⓖ	投げ抜け時側面を取られる、覚−1
ゴッコーティーカウ1	(首相撲中)Ⓚ	投げコンボ	12or20	首相撲	−2	—	⇩Ⓖ	1回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ2	(首相撲中)Ⓚ	投げコンボ	12or20	首相撲	−2	—	⇩Ⓖ	2回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ3	(首相撲中)ⓀorⓀ+Ⓖ	投げコンボ	30	ダウン	−2	ジャスト	⇩Ⓖ	3回目、Ⓚ+Ⓖの場合は1、2回目でも出せる、ジャスト受け身時はダメージ20
ポジションチェンジ・ライト	(首相撲中)⇩	投げコンボ	—	首相撲	−2	—	⇧	移動1回目
ポジションチェンジ・バック	(首相撲中)⇦	投げコンボ	—	首相撲	−2	—	⇦	移動1回目
ポジションチェンジ・レフト	(首相撲中)⇧	投げコンボ	—	首相撲	−2	—	⇩	移動1回目
ライトスルー	(ポジションチェンジ後・首相撲中)⇩	投げコンボ	—	+18	−2	—	⇧	移動2回目、投げ後背後を取る
バックスルー	(ポジションチェンジ後・首相撲中)⇦	投げコンボ	—	+18	−2	—	⇦	移動2回目、投げ後背後を取る
レフトスルー	(ポジションチェンジ後・首相撲中)⇧	投げコンボ	—	+18	−2	—	⇩	移動2回目、投げ後背後を取る
当て身技								
デストラップ	⇗Ⓟ+Ⓚ(対・中Ⓚ、ミドル、中全回転Ⓚ)	当て身	25+α	ダウン	—	—	—	全体:45、発生:1、持続:21
ヘルトラップ	(ダッキング中)Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	—	+20〜+29	—	—	—	全体:36、発生:1、持続:10
ガゼルアッパー	(ダッキング中)Ⓟ+Ⓚ(さばき時)Ⓟ	中	20	ダウン	—	—	—	

DVD COMMENTARY

DVD menu

ARCADIA CUP Special Tournament

1回戦〜2回戦〜準々決勝〜準決勝〜決勝

全国のバチャっ子の皆様、お待たせしました。ようやくフレームデータ掲載となる本書、いろいろありましたが、今ここで読まれているということは、何とか無事に発売までこぎ付けることができた模様です（笑）。

さて、超特急進行で作った前回のムック「ホワイトブック」。その際には収録がゲーム稼働前であったことや、時間的制約などが重なり、担当者としては（特に付録DVDについて）「次回のムックに付録が付けられるなら、もっと頑張ろう！」と心に誓ったものであります。個人的な課題は"実況"と"企画性"。このちょっとしたスパイスで、単なる対戦動画が数倍面白くなると考えております。

まずは"実況"。ライブ感を伝えるに当たって、最も単純かつ効果的なのがコレ。そして今回は（今回も？）バーチャの実況といえばこの人、長年VF業界に貢献してきた「マルワイ」氏に依頼。当日の朝まで魔法の水を飲んでいた（前日が「お手並み拝見5」の決勝だったため）ということで、フラフラになりながらの魂のこもったシャウトをごたん能ください。

"企画性"については、収録への参加を快く受けてくれた出場プレイヤーの皆さんにも感謝。「同キャラ3on3」という、一歩間違えば微妙な結果になりそうなタイトロープ企画は、プレイヤーの力で手に汗握る熱戦の連続として昇華いたしました！

そして最後に、本書を手に取って（買ったよね!?）くださった読者の皆様に感謝!!

■視聴上のご注意

このDVDビデオは一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されているため、著作権者に無断で複製（異なるテレビジョン方式を含む）、放送（無線・有線を問わず）、公開上映、レンタル（有償・無償を問わず）などに使用することは法律によって一切禁止されています。

■DVDビデオの再生方法

DVDビデオは、映像と音声を高密度に記録したディスクです。操作方法につきましてはお使いの再生機の取扱説明書をご覧ください。

■DVDビデオの取扱上のご注意

DVDビデオの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外に向かってふき取ってください。ひび割れ・変形したディスクは絶対に使用しないでください。また、静電気防止剤のスプレーなどの使用は、ひび割れの原因になることがあります。高温多湿や直射日光の当たる場所を避け、埃が付かないよう保管してください。

■健康上のご注意

DVDビデオをご覧いただく際は、明るい部屋でテレビ画面に近付き過ぎないようご注意ください。また、長時間続けてのご利用は避け、適度に休息をお取りください。

■ディスクが再生できない場合は

DVDビデオのパッケージには十分に注意を払っておりますが、運搬・販売時などの不測の事故により、盤面が僅かに反る可能性があります。DVD再生専用プレーヤー以外でご覧いただく場合、僅かな反りなどが原因で再生しにくくなることがあります。盤面に目立った傷・汚れが無くても正常に再生できない場合には、傷が付かないよう不織布などに入れた上で平らな場所に置き、均等に圧力がかかるよう重しをのせ、数日間盤面の矯正をお試しください。また、収録データ量の多いディスクにつきましては、再生プレーヤーの読み取りレンズの汚れなども正常に再生できない原因となります。一度レンズクリーニングをお試しください。

どうしても再生できない場合や、万が一、ご購入時からディスクが変形・破損している場合には、弊社カスタマーサポートまでお問い合わせください。事前連絡無くご送付いただくと、ご対応できない場合がありますのでご注意ください。

株式会社エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00〜17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

DVDビデオ（DVD-VIDEO）は、映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVDビデオ（DVD-VIDEO）対応のプレイヤーで再生してください。各種機能についての操作方法は、再生されるプレイヤーの取り扱い説明書をご覧ください。

まさしく“特濃”！ 同キャラチーム3on3決戦!!

DVD出場プレイヤー

本書の付録DVD収録のために集められた、17キャラ×3名＋α。各キャラのプライドをかけて、緊迫の同キャラチームバトルが幕を開ける!!

ヤングからベテランまで豪華な布陣

『VF5』攻略本の付録DVDも今回で2回目。ズバリ今回のテーマは“同キャラ三人のチーム戦”！　そう、某大会ではおなじみの“同キャラ祭り”へのオマージュだ。

企画の趣旨からいえば、各チームのTOP3をそろえるのがベストといえるが、時間的制約、プレイヤー本人の都合など、実現できなかったのは心残りではある。しかし、稼働から半年もたっていない現状、だれに聞いてもTOP3の顔ぶれを固定することは不可能。仮に決まっても、収録当日に本人の都合が合わなければ実現できない。それならば、できる範囲でプレイヤーに集まってもらおうじゃないか！　そのメンバーが織りなす試合を楽しもうじゃないか！　やはりこういった企画色の強いイベントは、その場の盛り上がりがモノをいう。手前味噌ながら、DVDに収録された試合を見れば、きっと満足してもらえると思う。それでは、早速出場チームを紹介していこう!!

Akira Team
アキラチーム

大須晶
ホームステイアキラ
ムッキー晶

ベテラン3名で構成された、納得のアキラチーム。“豪傑”「大須晶」の幻惑的な“オ○ニーバーチャ”に、動きの格好良さからファンの多い「ホームステイアキラ」、攻撃力抜群“阿修羅道”「ムッキー晶」。全員スタイルが違うのが面白い。

Jacky Team
ジャッキーチーム

ゲームセンター嵐
弐代目 風雷坊
マスク・ド・ヒジテツ

今年の闘劇覇者「ゲームセンター嵐」、『VF4 FT』末期に最強ジャッキーと評価の高かった「弐代目 風雷坊」、そして流れるように攻め殺すジャッキー業界のベテラン「マスク・ド・ヒジテツ」という構成。実力・知名度とも高いバランスでまとまったチームだ。

Sarah Team
サラチーム

K-2
ヒゲ六
メメクラゲ

「ゲームセンター嵐」、「ホームステイアキラ」と共に闘劇優勝に輝いたベテラン「K-2」率いるは、ともに神奈川系プレイヤーの「ヒゲ六」と「メメクラゲ」。「K-2」が闘劇のときのように輝けるか!?

チーム力は未知数だが、キャラ的には微妙に厳しい!?

Lau Team
ラウチーム

ザ・ゲリラ
パンチ・ザ・センプー
祐天寺

ラウにキャラを戻した、初代闘劇覇者・ベテラン「ザ・ゲリラ」に、前作ラウ使いの筆頭「パンチ・ザ・センプー」、前日の「お手並み拝見5」で当日予選から本戦へ勝ち上がった実力派「祐天寺」という編成。ムラはありそうだが、ノったら手が付けられない!?

Pai Team
パイチーム

青パイ
悪魔パイ
矢永

元“女優”の称号を持つ「青パイ」、前回のムックから引き続き参加のベテラン「悪魔パイ」、「矢永」という布陣。「矢永」は前日の「お手並み拝見5」でベスト4まで勝ち進む。“引き出し多い系”キャラ＆プレイヤーなので、ハマればかなり行ける!?

Wolf Team
ウルフチーム

組長
サラマンうるお
ヒデオ

ネタとコンボ知識に定評あるベテラン「組長」、“格闘王”「ヒデオ」、そして前日の活躍も記憶に新しい“2代目Mr.ジャイアントスイング”「サラマンうるお」。プレイスタイルは違えど、パワフルなチーム構成。重量級の無限の可能性を見せてくれるはずだ！

Jeffry Team
ジェフリーチーム

さとやん
ハイキック
マグナム

ベテラン熱血プレイヤー「さとやん」に、その試合数からくるやり込みに期待がかかる「ハイキック」、長きにわたってジェフリー業界の盟主として活躍する「マグナム」というチーム。世間的に下位キャラとされるが、その評価を覆すことはできるか!?

Kage Team
カゲチーム

こえど
ジン
千人斬り

「こえど」、「ジン」、「千人斬り」という、もはや説明すら不要とも思えるカゲ使いの三人が手を組んだ！　特に「こえど」は前日「お手並み拝見5」準優勝、「千人斬り」はベスト4と仕上がり順調。若干ムラっ気のある「ジン」さえ波に乗れば、下馬評通り優勝は堅い!?

Shun Team
シュンチーム
板橋ザンギエフ
きっさ
単純

ご存じ元"天帝"「板橋ザンギエフ」率いるは、全国大会出場経験のある「きっさ」と、元"武将"の称号を持つ新宿系プレイヤー「単純」。キャラのポテンシャルも相まって"当たりたくない"と思わせるに十分な威圧感を持つチームとなっている。

Aoi Team
アオイチーム
あーたん
甲府めがね
ヌキ

前作で"舞姫"のキャラ別称号を所持する九州の「あーたん」、個性的なスタイルでアオイ業界のトップを走る「甲府めがね」、2D格闘ゲームでもその名を馳せる「ヌキ」の3名。キャラ的には厳しいが、それを跳ね返すだけの潜在能力は持っているハズ!?

Vanessa Team
ベネッサチーム
栗田
ミヤウチ
悶吉

『VF3』覇者・親方こと「栗田」に、前作「格闘新世紀Ⅲ」出場経験者「ミヤウチ」、西セガの守護神(?)「悶吉」というラインナップのベネッサチーム。キャラの凶悪さは影を潜めたが、個々の攻撃力はかなりのモノ。不気味なオーラを放つ要注意チームだ。

Brad Team
ブラッドチーム
イトシュン
ぜん
ミシマスター

ブラッドといえばこの人、(自称!?)ブラッド神「イトシュン」率いるは、同じく拝島をホームとするダブルエースの一角「ぜん」ブラッド。そして『鉄拳』業界の有名人「ミシマスター」だ。白本で不完全燃焼に終わった「イトシュン」の奮起に期待!!

Eileen Team
アイリーンチーム
ネオ・タワー
蜜柑
ゴージャス

元・強豪ジャッキー使い「ネオ・タワー」に、『ギルティギア ゼクス』全一の経歴を持つ「蜜柑」、新宿でアイリーンといったらこの人、「ゴージャス」というメンバー。キャラの強さもさることながら、プレイヤーの個性も十分。何だか強そうだ!?

Lion Team
リオンチーム
すぐる
ちび太
ふ～ど

新潟POPYをホームとする若手有望株「すぐる」、長年バーチャ業界で活躍してきた"神"「ちび太」、前日の「お手並み拝見5」で見事"天龍"の称号を手にした「ふ～ど」というメンツ。「ちび太」「ふ～ど」の負担を、いかに「すぐる」が減らすかがカギ!?

Lei-Fei Team
レイチーム
斉天大聖
ナガト
華火霊

前日の「お手並み拝見5」にも出場の「斉天大聖」に、『VF4』時代はアキラで名を馳せ、サブキャラのレイに定評のあった「ナガト」がメインをレイに変えて参戦。これに、数々のヒキ弱伝説を持つ「華火」という構成。強キャラという評判通りの活躍ができるか!?

Goh Team
ゴウチーム
あかペ
エビ
苦道訓

若さあふれるプレイでゴウ最強と目される「あかペ」を筆頭に、前作のキャラ別称号所持者"柔王"「エビ」、白本に続いての参加となる「苦道訓」という構成。『VF5』ではキャラ的にランクアップを見せたゴウだけに、どんな闘いを見せてくれるか注目!

Blaze Team
ブレイズチーム
犬神様
どんぶり
モルジブ

新キャラのブレイズチームは「サラマンうるお」のチームメイト「犬神様」に、「お手並み拝見5」予選をあわやのところで逃した若手ルチャ使い「どんぶり」、ベテラン上京組プレイヤー「モルジブ」というメンツ。キャラ差が厳しいだけに"魅せ"が重要?

さて、DVD収録のトーナメント出場チームは、紹介した17キャラ分に加えてもう一つ存在する。それが"ジュニアチーム"である。全員十代前半……というか11歳!? それでいて、みんなVF歴は5年程度とか。イケイケの投げ攻めを見せたアキラ使い「ばぶ吉」は群馬、カゲ使い「かず君」は静岡、会場を盛り上げたジェフリー使い「ちびたろう」は青森からの参戦。う～む、バーチャの未来は明るい。そしてその中心は君たちだ!!

DVD収録こぼれ話

実は収録時、同キャラ3on3以外にも大会を行なった。これが次ページ以降にトーナメント表を掲載した「スペシャルシングルマッチ」。当初、チーム戦はもう少しワンサイドが多く、収録時間に余裕があると見込んで開催したもの。

しかし、フタを開けてみれば接戦の連続。片面2層DVDパンパンというられしい誤算となり、残念ながらシングル戦の収録は見送られた。しかも、当日まで17on17なる企画モノまで考えていたりして……。い、いつの日か!!

見どころ満載DVDをより楽しむ！

付録DVDスペシャルコラム

ここでは、付録DVDの中からピックアップした注目の試合と、当日行なわれた（付録DVD未収録）シングル戦の結果を紹介しよう。

名勝負・好勝負の連続!!

アルカディアのバーチャ攻略本、付録DVD収録の呼びかけに、強豪プレイヤーたちが集結！　前日、セガオフィシャル大会「お手並み拝見5」にて見事優勝し、"天龍"の称号を得た「ふ〜ど」をはじめ、同じく前日の大会で準優勝の「こえど」、ベスト4「千人斬り」＆「矢永」、そして多大なインパクトを残した「サラマンうるお」など17キャラクター×3名プラスちびっ子チームなど計54人!!　かくしてパソピアード東京を舞台に、各キャラのプライドをかけた熱い闘いの火蓋が切って落とされた！　四の五の言わず、まずは付録DVDを見てくれ!!

DVDではもうおなじみ、マルワイこと山岸さんのノリノリ実況で試合開始!!　君の持ちキャラチームはどこまで勝ち進むか!?

注目!!　"Mr.オーバーキル"見参!?　「サラマンうるお」×「K-2」

前日のオフィシャル大会「お手並み拝見5」にて、豪快に投げを決めまくる衝撃のプレイスタイルがネットで配信され、一躍時の人となった「サラマンうるお」のウルフが、今年の闘劇覇者「K-2」サラと対戦。序盤から太い二択で押しまくる「サラマン」は、2ラウンド目の開幕も相手の上段をしゃがみダッシュでくぐって、いきなり最速ジャイアントスイング！　3本目は開幕トーキックスタナー2連発と、大技連発の"映像向き（!?）"スタイルで押しまくる!!

この開幕ジャイアントスイングのほか、死亡寸前の相手に最速ジャイアントスイングなど、デンジャラスなプレイで圧倒する「サラマンうるお」。

—もう一つのスペシャルバトル—

ARCADIA CUP 個人戦

収録当日行なわれた、もう一つのスペシャルマッチ。個人戦となったこのトーナメントには、当日参加枠として「お手並み拝見5」決勝大会出場者の「よろしこJ」や「ブリマム」、ジュニアチーム「ばぶ吉」のお父さんで「ばぶ父」、このムックでフレームデータ解析のお手伝いをしている「ジョセフ」といった当日参加プレイヤーが加わり、予想以上に豪華＆大がかりなイベントとなった。

四つのブロックに分けた大会形式で、それぞれを勝ち上がったのは何とアイリーン×2＆カゲ×2！　結果、優勝したのは屈指の強豪アイリーン2名を続けて撃破した、カゲ使いの「まこと」。リオンチームで出場している「すぐる」の弟で、十代ながら闘劇本戦出場など確実に実力を付けている、新潟POPYイチオシ（!?）の、新進気鋭若手プレイヤーだ。

新潟POPYをホームとする、「まこと」がシングル戦優勝!!　「ちび太」をして「都内の強豪とそん色無いレベル」と言わせただけあり、数々の強豪を破ってのV達成！

注目!! "阿修羅道"の処刑ショーが幕を開ける!? 「ムッキー晶」✕「悶吉」

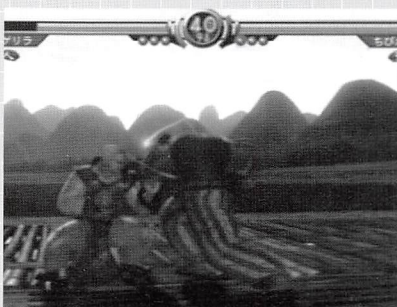
同じく新宿勢、身内同士の勝手知ったる試合といった感のカード。アキラチーム先鋒の「ムッキー晶」は、持ち前の攻撃力を全面に押し出す。「ミヤウチ」、前日のオフィシャル大会の当日予選で「ムッキー晶」を倒した「栗田」と連破。ベネッサチームの大将である「悶吉」まで1ラウンドも落とさずにたどり着く。

圧倒的不利とはいえ、型にハマれば「悶吉」の爆発力が高いことはアキラチームも周知のはず。それでもあくまで前に進み続けた「ムッキー晶」が、1ラウンドは落とすものの3タテで勝利!! 阿修羅の歩いた跡には、消し炭すら残らないほどの一方的展開。「栗田」が躍歩をARMでかわした瞬間だけが輝いていたかも!? キャラの強さどうこうより、当日の"勢い"の差を感じさせたカードだ。

サメは"常に泳いでいないと死んでしまう"というが、「ムッキー晶」を見ていると、そんな言葉が自然と頭をよぎる(笑)。さすが三十路の星!

注目!! このちびっ子……"ホンモノ"だ!? 「ザ・ゲリラ」✕「ちびたろう」

ラウチーム先鋒、第一回闘劇覇者【モラリスト】のメンバー「ザ・ゲリラ」に対するは、ジュニアチーム先鋒、ジェフリー使いの「ちびたろう」君。「ザ・ゲリラ」には悪いが(笑)、この試合はピックアップせざるを得ないだろう……。

「ちびたろう」は、絶妙な間合いから繰り出されるミドルキックを中心に、投げを効果的に交ぜて「ザ・ゲリラ」を押していく。コンボの正確さやリング際での位置取りなど、大人顔負け……というか大人以上のプレイを見せ、会場を沸かせる。そして極め付きが、起き上がり下段攻撃をスカし、ダッシュで近付いてのケンカフック! ギャラリー全員ジュニアチームの味方という微妙な空気を「ザ・ゲリラ」が読み(?)、「ちびたろう」が堂々の勝利!!

しゃがみ状態の硬化に、キッチリ特殊上段のケンカフックを決める! ちなみに、この後はラウチーム「祐天寺」が、大人げ無く(笑)キッチリと締めてしまったとさ。

注目!! キャラ強……!? それとも人強……!?
「甲府めがね」✕「こえど」

キャラ・メンバーなど総合的に“優勝候補”と目されるカゲチームは、先鋒に前日の大会で準優勝の「こえど」を持ってくる。アオイチームは「ヌキ」「あーたん」と二人抜かれ、早々にリーチをかけられる。世間的なキャラ評価では下位に甘んじるアオイと、安定して上位を保つカゲの差か、アオイチームは苦しい展開。

そして登場の大将は「甲府めがね」。都心エリアで修練を重ね、苦しいといわれるキャラで奮闘する、アオイ業界の切り札的存在だ。

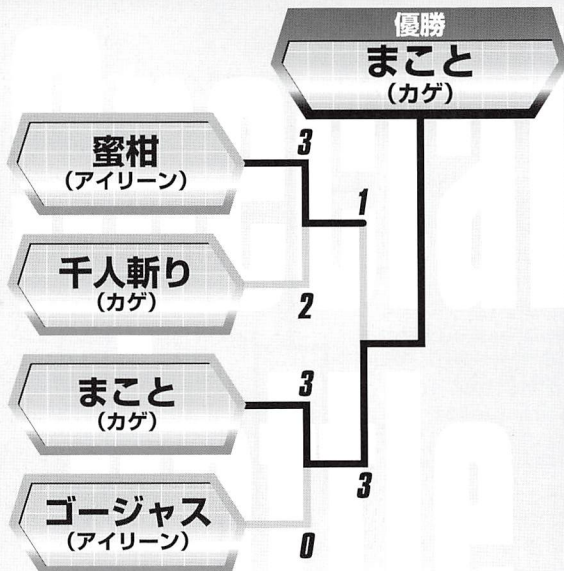
手の内を知る者同士ともいえる試合は、各所で正確な避けや投げ抜けの応酬が見られるものの、どちらもミスが出て決定力を欠く。このイヤなムードを、「こえど」が要所での投げを決めてペースをたぐり寄せる。このまま３タテで終わってしまうのか……!?

かつてのアオイ業界両エースのうち、若干のブランクで苦しい試合の多い「ヌキ」に代わり、「甲府めがね」がチームを支える。しかし、相手は高スキルを誇る「こえど」。その結果は……？

注目!! 決勝の舞台で勝利の女神が微笑んだのは？
「ふ～ど」✕「千人斬り」

「お手並み拝見５」で『FT』スタイルとでもいうべき闘い方で優勝し、波に乗るリオンチーム中堅「ふ～ど」。対するは、その「お手並み拝見５」で奇しくも準決勝で「ふ～ど」に敗れた「千人斬り」。“天龍”が連日の勝利で分からせるのか!? 「千人斬り」が前日のリベンジを達成するのか!? 両者の実力・知名度だけでなく、バックストーリーでも盛り上がれる注目のカードとなった決勝戦。

リオンチームは先鋒「すぐる」が敗れ、若干苦しい状況。しかし「ふ～ど」は臆すること無くマイペースを貫く。得意の連続避けなど高等テクニックを惜しみ無く繰り出すが、これを読んだ「千人斬り」は、途中から避け対策などを織り交ぜて流れを引き寄せる。果たして、最後に勝つのはどちらのチームなのか!!

何と、決勝は「お手並み拝見５」決勝戦と同じくリオンvs.カゲに！ プレイヤースキル、対戦テクニック、読み合い、すべてに極まった闘いの結末やいかに!?

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

Tactics

対戦攻略

アイリーン/Eileen	068-073
エル・ブレイズ/El Blaze	074-077
結城 晶/Akira Yuki	078-081
ジャッキー・ブライアント/Jacky Bryant	082-085
サラ・ブライアント/Sarah Bryant	086-089
ラウ・チェン/Lau Chan	090-093
パイ・チェン/Pai Chan	094-097
ウルフ・ホークフィールド/Wolf Hawkfield	098-101
ジェフリー・マクワイルド/Jeffry Mcwild	102-105
影丸/Kagemaru	106-109
舜帝/Shun Di	110-113
リオン・ラファール/Lion Rafale	114-117
梅小路 葵/Aoi Umenokouji	118-121
雷飛/Lei-Fei	122-127
ベネッサ・ルイス/Vanessa Lewis	128-134
日守 剛/Goh Hinogami	136-139
ブラッド・バーンズ/Brad Burns	140-143

対戦攻略記事において、一部に以下のような略称を用いている場合があります 「オフェンシブムーブ」→「OM」、「ディフェンシブムーブ」→「DM」、「オフェンシブムーブ中Ⓟ」→「OMⓅ」、「オフェンシブムーブ中Ⓚ」→「OMⓀ」、一般的な"⇨Ⓟ"で出る攻撃に相当する技→「肘」、一般的なミドルキックに相当する攻撃→「ミドルキック」or「ミドル」、一般的なアッパーに相当する攻撃→「アッパー」、一般的なヒザに相当する攻撃→「ヒザ」、一般的な"⬇Ⓚ"で出る攻撃に相当する技→「ローキック」

豊富な連係で圧倒しろ！

対戦攻略

アイリーン

EILEEN

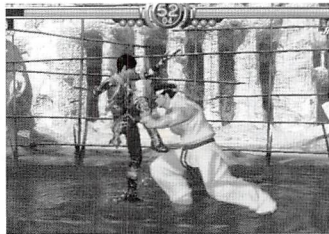
小回りの利く基本技や、自由に連係を変化させる"特殊行動"で、素早く幻惑的に闘える。始めのうちは難解だが、基本から少しずつ覚えていこう。

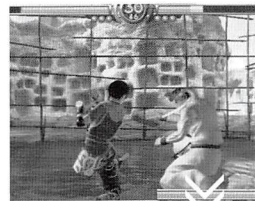
Text：華火霊

基本戦術

近距離では肘と投げが基本。併せて覚えたいのが立ちⓅからの連続技、猿猴撃爪（ⓅⓅ⇨Ⓟ）。ガードされた場合は屈伸で二択を回避可能で、ヒット時はオフェンシブムーブからの攻めでⓅやしゃがみⓅ、肘などの直線的な打撃をかわし側面を奪える。オフェンシブムーブに対してヒザなどで暴れる相手には、主力連係始動技の迅雷掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）や肘でつぶしていこう。

そのほか立ちⓅ始動の主要連係は、連点腿（ⓅⓀ）、小猴躍蹬（Ⓟ⇧ⓅⓀ）、連爪劈斬（ⓅⓅⓅ）。小猴躍蹬、連爪劈斬は特殊行動に移行でき、多彩な動きに発展できる。

避けに対しては回転系の里合転身腿（Ⓚ＋Ⓖ）、前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）、翻身後掃腿（⇧Ⓚ＋Ⓖ）などで対応していこう。

単飛脚（⇩Ⓚ）は相殺されないので、大きく不利な場面の投げ読み暴れで使おう。ノーマルでコンボが可能だ。

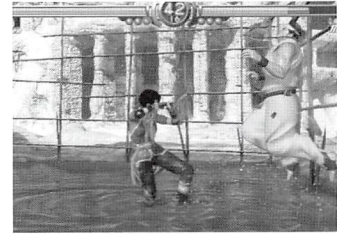
不利なときに活躍するのが猴子靠山（⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ）。姿勢が低いため上段や肘、しゃがみⓅなどをスカしつつ当てることが可能。特にハの字時は、ノーマルヒットでコンボが入るため強力。これとさばき性能のある高側踹（⇦⇨Ⓚ）をうまく使って流れをつかみたい。

有利小の場面で活躍するオフェンシブムーブ。側面よろけを奪った際はほぼⓅがつながるので、さらに攻め立てることができる。

しかし、判定の強い技などを打たれると負けてしまう。そういった技は発生が遅めなので、ダメージの見込める技でつぶしていこう。

中間間合いでの攻め方

アイリーンのARMは非常に早く、間合い調整に役立つ。うまく相手の技をスカしたら、そこに飛猴二起（⇨Ⓚ）や迅雷掌などをスカし確定で決め、ダメージを与えよう。飛猴二起はリーチが長く、距離を運べる。壁に当てた場合は、連点腿〜大ダウン攻撃が決まり、なかなかのダメージだ。壁ヒット時の浮きが低い場合は、直接ダウン攻撃を決めよう。

迅雷掌からは中段3段連係の迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）に派生でき、1・2段目からは特殊行動に移行できるため、近・中距離で主力となる。

迅雷掌を硬化に当てた場合は左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）まで連続ヒットするぞ。

写真が連点腿〜大ダウン攻撃を決める際の高さ。この後も壁に追い詰めた状態なので、さらに攻めよう。

投げからの選択肢

アイリーンの投げで直接ダメージを奪えるのは⇦方向のみ。だが、投げ後にⓅが確定するものや、背向けから二択を迫れるものがある。うまく使って体力を奪っていこう。

投げ後にⓅが確定するのは、猴王下山（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨）、猴王飄雲（⇨Ⓟ＋Ⓖ⬇or⬆）。特に、猴王下山からは、猿猴撃爪と連爪劈斬が確定。

連爪劈斬からは、キャンセル大聖降天（⇩⇧⇨ⓀⓀヒット時Ⓚ）が立ちガード不能。ほかのキャンセル行動を交ぜて幻惑できる。

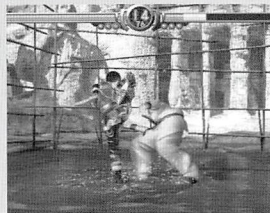
横投げの猴王擺尾（敵右Ⓟ＋Ⓖ）からは、Ⓟがしゃがみ以外で回避不能なため、ミドルで側面よろけ〜Ⓟと、レバー入れⓅの二択を迫れる。

⇨Ⓟ＋Ⓖからは3方向に位置を変えることができる。猴王飄雲からは、レバー前入れⓅでないと確定しないので注意。

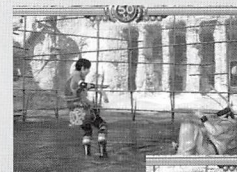
その他の攻めポイント

背向けからの選択肢

里合転身腿ヒット、猴王靠山（⇧Ⓟ＋Ⓖ）後は有利で背向けに移行。この状況では、中段でしゃがみに対してよろけを奪える偸歩刺頸（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）、下段全回転の背身後掃（敵背後⇩Ⓚ＋Ⓖ）で二択を仕掛けよう。

偸歩刺頸は、ガードされても不利が小さく、よろけを奪った際には密着で大幅有利なためメインで使っていきたい。背身後掃はアッパークラスの反撃をくらう。相手から離れるように、少し移動して出せば反撃をくらいにくくなるので覚えておこう。

転身里合腿カウンター時は、振り向いてからの投げがしゃがめないほど有利に。背向けからはⓅ始動の連係も正面と同じように出せる。

尻もちを狙え

小猴躍蹬、落地穿心腿（前空翻中⇧Ⓚ）ヒット後は尻もちを誘発、大きく有利になる。立ちガードと避けには各種投げ、暴れには腹崩れを奪える猿猴入林（⇦⇨Ⓟ）、しゃがみに対してはオフェンシブムーブⓅで側面よろけを奪っていこう。よろけ回復が遅い相手は、迅雷掌で浮かせることも可能だ。

落地穿心腿ヒット時は、距離も近く小猴躍蹬より早く動ける。回復が甘いと迅雷掌で浮く。

蠍子反尾（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）は特殊上段で、ヒット時尻もち。使い方が難しいが、1杯の酔い覚ましなのでシュン戦で。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

キャンセル行動とは？

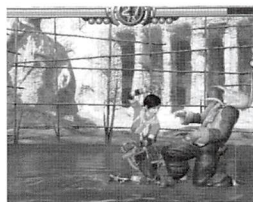
特殊行動の中で一番重要なのが、ここで紹介するキャンセル行動。それぞれ多彩な用途がある。使いこなすことで、連係の幅が増えたり、コンボが強化できたりと、戦力は倍増する。

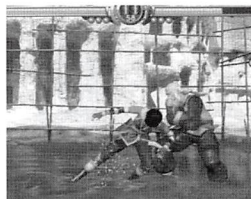
キャンセル行動とは"固有技としても出せる特定の技を、キャンセル行動を受け付けている特定の技の途中から、連係のように出すことができる"行動である。出すときの注意点は、「キャンセルをかける技が相手に触れていないと派生できない」こと。相手に連係の始動技を避けられたり、届いていないのにキャンセルをかけようとコマンドを入れてしまうと、その連係の派生が暴発してしまうので注意。

また、連係として使う場合は、どうしても入れ込みになってしまい、ヒット確認で最善の選択肢を選ぶことが不可能になる。状況確認でヒット状況を予測したり、相手のクセを読んで、それに合わせた連係を組んだりしていくことが重要となってくる。

主に使っていくキャンセル行動対応の主力技としては、迅雷掌、左右撃掌、猿猴連爪、(ⓅⓅ)、連爪劈斬、連環朝天(Ⓟ⇧Ⓟ)、猴子靠山、十字帰面爪(⇦ⓅⓅ)、猿猴挑爪(⇧Ⓟ)などが挙げられる。

キャンセル行動一辺倒では読まれて対応されてしまうが、そこで相手が手を出すようになるということは、普通の派生技がカウンターで当たるということなので、打ち切っていこう。

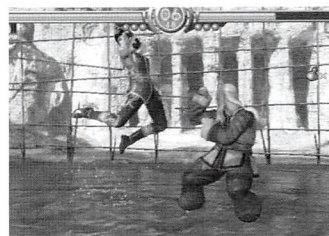
特に迅雷鑽掌始動が使いやすい。3段目がカウンターヒットで相手を浮かせられるので、ときには打っていこう。

猿猴連爪がガードされても、3段目が高性能の中段技なので、キャンセル行動が生きてくる。当然、ヒットしていても有効な戦術だ。

猴子靠山がガードされ、Ⓟを打たれるとキャンセル行動をつぶされる……。このとき猴子連山に移行すれば、カウンターでコンボが決まる。

割り込み行動とは？

割り込み行動とは、楽天把月(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と、落地望月(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)という二つの攻撃判定を持たない技を、前述のキャンセル行動がかかる場面と、キャンセル行動の猿猴入洞(⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ)、前空翻(⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)などから出せる特殊行動。攻撃判定を持たない代わりに、その後は割り込み行動をかけた技の派生を出すことが可能。

例えば【連環朝天～割り込み行動～小猴跳蹬】のような連係が組めるのである。タイミングを一瞬ずらすことでフェイント的効果が得られるため、幻惑効果が生まれる。

例外として、前空翻後に割り込み行動を出した場合は、その後の派生が出ずに通常技のみ出せる状態となっている。

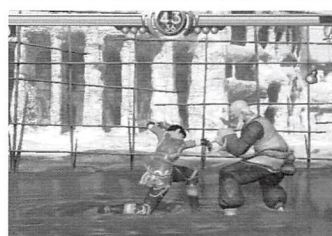
なお、楽天把月は下段をスカし、落地望月は上半身の判定が少し小さくなる。

割り込み行動後は基本的に派生と投げが有効。なお、Ⓖで切れば通常の技も出すことができる。

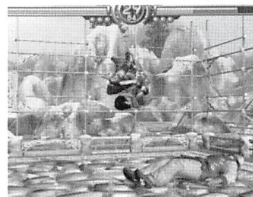
移動系のキャンセル行動

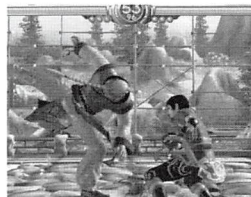
前空翻

前空翻は相手に向かって前転しながら跳びかかる動き。ここからはさまざまな派生を出せるので、非常に強力だ。通常の連係を意識させ、相手が固まったところに二択を仕掛けられる。

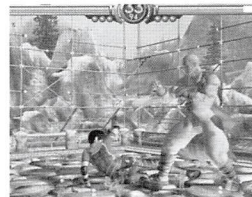
まず覚えたいのが、キャッチ投げの大聖抓面(前空翻中Ⓟ+Ⓖ)。キャッチ投げなので投げ抜けできず、避けと立ちガードに対して有効。相手にしゃがまれていた場合は、専用の失敗モーションが出てしまい、大きなスキを見せてしまう。

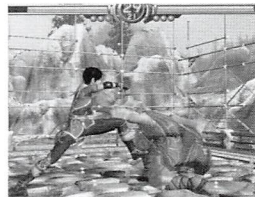
キャッチを嫌ってしゃがんだりする相手には、前空翻落腿(前空翻中Ⓚ)と、前空双槌(前空翻中Ⓟ)を使っていこう。前者はガードさせて1フレーム有利で、カウンター時にはⓅが連続ヒットする高性能な中段攻撃。後者はヒット時たたき付け効果がある中段攻撃で、前者をしゃがみノーマルでくらうような相手に使おう、若干ディレイがかかる。

落地穿心腿と落地盤掃腿(前空翻中⇩Ⓚ)は、キャンセルをかけてから出るまでが長いので、連環朝天締めのコンボ(コンボページ参照)などから前空翻に派生させ、受け身に重ねるなどして使っていこう。

左右撃掌からの大聖抓面は、最速で派生させると相手が立っていても決まらない。前空翻を遅らせて入力しよう。

このように受け身に重ねれば、落地穿心腿と、落地盤掃腿で二択が可能。受け身を取らない相手には、前空翻で止め、起き上がりを攻めろ。

受け身を取らなかった相手は、前空翻を見て起き上がり攻撃を出してきやすい。その場起き上がりならオフェンシブムーブⓀでつぶしやすい。

猿猴入洞

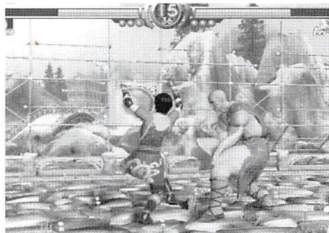
猿猴入洞は、後ろに小さくジャンプしつつ相手との距離を離すステップ。キャンセルをかけずに普通に使っても距離を調整できる。

ここからは、ノーマルヒットでも頭崩れを誘発する猿猴出洞(猿猴入洞中Ⓟ)や、下段全回転の縮身前掃腿(猿猴入洞中⇩Ⓚ)などの技が出せる。一番の狙いは、相手の攻撃をスカしての猿猴出洞だ。

前空翻を読んでⓅで割り込もうとする相手は多い。そんな場合は縮身前掃腿が立ちガードと避け、Ⓟ暴れに対応できる。

猿猴入洞を出した際、相手が何もしていなかったら割り込み行動に移行。その間に相手の攻撃が見えていればⓅで発射だ。

攻撃的なキャンセル行動

攻めに使うキャンセル行動の性能

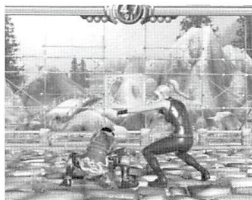
コンボで締めとして使っていく大聖降天は入力が若干難しいが、出せるようになればダメージアップ間違い無い。また、迅雷掌や左右撃掌がカウンターヒットしていた場合は、大聖降天が連続ヒットする。ヒット確認は難しいので、カウンターヒットしなさそうであれば、スキの小さい大聖降天初段で止めるようにしよう。

全回転上段の大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ）は、ヒット時有利になり、ガードされても不利が小さい。その後に特殊上段全回転の派生、大聖連爪（⇩⇧⇦ⓅⓅ）があるため相手は手を出しにくいところ。なお、大聖連爪がカウンターヒットした場合、肘が連続ヒットするぞ。フレーム的にはⓅも確定するのだが、距離が遠いため上歩沖雲（⇨ⓅⓅ）を決めていこう。

大聖脱靴を狙う場面でオススメなのが猿猴挑爪（⇧Ⓟ）後。距離が近く、その後に中段の派生があるため固めやすい。

猴子跳澗（⇩⇧⇨Ⓟ）は、ノーマルヒットでも相手を浮かすことができる空中判定の技。連係に対して、しゃがみや下段攻撃を使う相手に対して狙ってみよう。

大聖脱靴（⇩⇧⇦Ⓚ）は特殊下段で、立ちガードされても相手をよろけさせる技。カウンター時は足崩れを誘発できるため、触れさせてしまえば強い。リーチが短めでガードされた場合はスキが大きめなので、慎重に使っていこう。

大聖翻爪がガードされた場合、派生があるため相手は様子見を選択することが多い。しかし、こちらが不利なので攻めにくい。

そんなときは猴子靠山が有効。とっさのしゃがみⓅに強く、ハの字で当たればコンボが決まる。動いていたら大聖降天を入力しよう。

オススメ連係

連係が複雑でうまく使いこなせない、という人にオススメなシンプル二択がある。

まずは相手に迅雷掌を触れさせる。そこからの大聖抓面は展開が早く、非常に強力だ。ただし、この連係はⓅ暴れなどで落とされてしまう。相手がそういった対応をしてきたら、最大ディレイをかけた左右撃掌からの大聖降天が割り込まれることが無く、迅雷掌がカウンターヒットしていても暴れに対してカウンター奪えるため、有効かつダメージ効率が申し分無い。

迅雷掌の後にさばきやしゃがみガードする相手には、この連係は効かなくなる。その場合、どちらにも対応している前空翻落腿や、前空双槌で攻めていこう。

つながらないときは大聖降天初段止め。ここもしゃがみⓅや立ちⓅ、肘に強い猴子靠山ポイント。ヒザなどを出すようなら避けて確定反撃を。

壁際での戦術

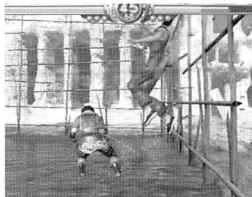
相手を壁際に追い詰めたら、ラッシュをかけるチャンスだ。技をガードされても距離が離れないため、大聖脱靴を簡単に触れさせることができる。ガード時は当然よろけさせられるので、さらに迅雷掌で攻めよう。相手の回復が遅ければ迅雷掌で浮き、壁に当てられる。

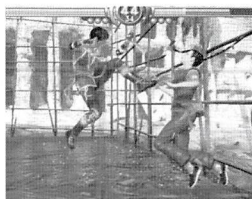
大聖脱靴は避けられてしまうが、避けに対しては大聖翻爪が当たる。大聖翻爪はノーマルヒットで壁よろけを奪えるので、猿猴入林をよろけ中の相手に決めて腹崩れを奪おう。

壁際では迅雷掌などから連係を組むのが有効なのだが、それらで壁ヒットしていた場合は、大聖翻爪を当ててもよろけにはならない。"大聖翻爪のみ"を当てる必要があるため少し難しい。

壁が近く、アイリーンの正面に壁がある場所では意外な技のダメージが上がる。それは、飛猴把月（⇧⇧Ⓟ）と、馬蹄脚（敵背後⇧Ⓚ）だ。高い位置で壁に張り付き、普段とは違う浮きになる。壁に向かって猴王靠山で投げた後に、馬蹄脚を決めるとこの状況になるぞ。このとき、背身後掃がカウンターヒットした場合は壁張り付きになり、背身下掃（敵背後⇩Ⓟ）ヒット時も壁やられになるため、どちらも強力だ。

上記とは逆にアイリーンが壁を背負ってしまった場合は、猴王下山で立ち位置を逆にしてから確定のⓅを当てて、壁よろけを奪うことも可能。

壁際で投げを狙う場合は、投げの後も相手に壁を背負わせる猴王滾天（Ⓟ＋Ⓖ）や、猴王靠山がおすすめ。

壁際での馬蹄脚などによる浮き。かなり高い位置で壁に当たって張り付く。大ダメージコンボを決めろ。

この後のおすすめコンボは、連爪劈斬から大聖降天2段止め。壁に当てやすく、壁ヒットを確認して大ダウン攻撃が決まる。

確定反撃に使う技

Ⓟが確定する場面では猿猴撃爪、12〜13フレームには投げが入るため、使い分けていこう。

立ち状態の肘クラスのスキには、猿猴遊林。初段が13フレームで硬化カウンターでも連続ヒットするため、確定反撃として使える。もし遅れたりして最後まで入らないと判断した場合は、2段目から前空翻などに切り替えてキャッチ投げなどを狙うのも有効だ。しゃがみ状態の硬化に肘でよろけを取って二択か、2段目まで打ってダメージを与えるといい。

立ち状態で15フレームのスキには独立挿眼（Ⓟ＋Ⓚ）から連続ヒットする猿猴撃爪や、前ダッシュからの0フレーム投げが決まる。

16フレームのスキには左右撃爪、17フレームには掄劈擺蓮（⇧ⓅⓀ）、18フレームには単飛脚が入るぞ。

アイリーンのミドルキックは発生が18フレームと遅め。うっかりして確定反撃を間違えないように。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

VS アイリーン対策

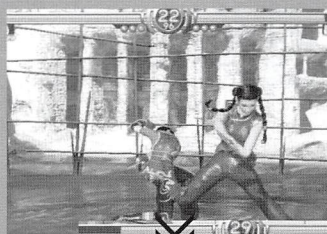
さばき、スカし、早いⓅ、多数の連係と、非常にやりにくい対アイリーン。ポイントを覚えて、"分からん殺し"から抜け出そう。

近距離での注意点

まず注意したいのが立ちⓅ。ノーマルで猿猴撃爪が連続ヒットする上にアイリーンが1フレーム有利で、その後のオフェンシブムーブⓅが非常に強力。この連係はしゃがみⓅや肘など直線的な打撃をよけられてしまい、側面を取られる。ここでしゃがみⓅを打つと、側面よろけになり再度猿猴撃爪をくらってしまうぞ。避けてもオフェンシブムーブ自体には攻撃判定が無く失敗避けになり、オフェンシブムーブからの二択をくらってしまう。対策は、判定の大きいヒザなどの打撃や、遅らせた打撃でオフェンシブムーブの終わり際を狙うなどだ。

また、猿猴連爪をガードしても、しゃがんだりしゃがみⓅを打ってしまうと猿猴撃爪でよろけさせられてしまう。上・中段パンチ系さばきを持っているキャラならば、連係始動をさばいてしまうのも手だ。

尻もちを奪われた際は、しっかり回復してからの避け投げ抜けを多めにしていこう。ヘタに暴れて猿猴入林をカウンターでくらってしまうと、大ダメージにつながるぞ。

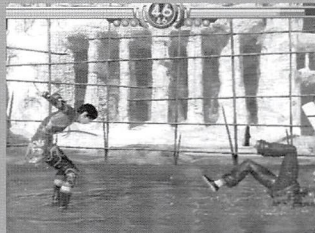
避けに対して使われる里合転身腿。しゃがんでしまえば背後投げや打撃が入るので、ときにはしゃがみんでみよう。

迅雷掌を避ければキャンセル行動に移行できない。その後相手が派生を打ってきたら……。

オフェンシブムーブ中Ⓚで側面崩れを狙える。角度によっては背中崩れになる。

投げ対策

投げ抜けの優先順位は、まず⇦方向、次に⇨方向、次に⇩方向と通常投げの順。また、⇨は後ろ・左右どちらかに回り込まれてしまうので、リング際では気を付けたい。

猴王靠山後は無回復も有効で、背身後掃をくらっても総ダメージ45とそれほど大きくないし、よく使われる偸歩刺頸はスカる。この技をガードしても大きい有利が取れないので、スカして投げなどを決めたい。

猴王下山後の猿猴撃爪は確定なのであきらめよう。しかし、一発逆転狙いの連係、連爪劈斬からの大聖降天や猴子跳澗は、屈伸で回避可能。ここで前空翻で跳ばれても、キャッチを屈伸でスカせる。とにかく冷静に対処しよう。

受け身の取れる投げで受け身を失敗した場合、アイリーンの小ダウン攻撃は回避可能。ムダなダメージをくらわないように。

キャンセル対策

まずは対戦攻略を見て、相手の技の性能を覚えたい。Ⓟ確定の状況で、猿猴撃爪ではなく猿猴連爪からキャッチ投げに派生させてくる相手は多い。確かに固まってしまいやすい状況ではあるが、手を出せば簡単に落とすことができ、浮かせられる。たとえ猿猴撃爪を出されてもノーマルヒットなので大丈夫。

また、連係に対してオフェンシブムーブⓀが有効。前空翻や直線的な派生はよけて側面崩れを奪えることが多く。プレッシャーをかけることができる。タイミングが合えば全回転の大聖翻爪もよけられる。迅雷掌をガードして左右撃掌を読んだら、ディフェンシブムーブからオフェンシブムーブにつなげば側面に回れるぞ。

とにかく、混乱して固まるとアイリーンの思うツボ。ガードしている間も常に相手の動きを見て、読めた場面では動いていこう。

相手の前空翻ポイントが読めたらⓅがおすすめ。空中の相手に当たり、コンボを決められる。

猴子靠山対策

しゃがみⓅガード後などの距離が近いときは、アイリーン、パイ、シュン、リオン、レイ、ラウのしゃがみⓅはスカされることは無く、アイリーン、カゲ、リオンの肘もスカされることは少ない。また、ハの字以外ではノーマルでコンボをくらわないため、それほど大きなダメージは受けない。逆に、うまいアイリーンはハの字のときによく狙ってくる。そこを逆手に取ろう。

猴子靠山はリーチが短く、全体モーションは大きい。猴子靠山が来そうだと思ったらバックダッシュから浮かせ技などを用意しておいて、猴子靠山が見えたら技を出そう。また、発生が遅く基本的に不利なときに使う技なので、有利になったら思い切ってスカされない浮かせ技を打ってしまうのもアリだ。アイリーンはかなり軽いキャラなので、最大級のコンボを決めてダメージ効率で勝ってしまおう。

姿勢が低くなり、非常に技をスカされやすい猴子靠山だが、リーチが短い。下がって反撃を入れてやれ！

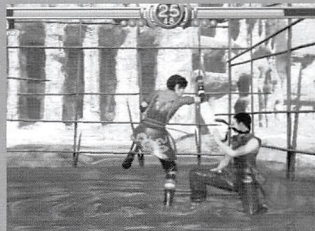
確定反撃の入る技

多用される技で、確定反撃の入るものを覚えよう。Ⓟや投げが入るのが、大聖出洞や大聖降天2段止め（ガード時は3段目が出ない）、馬蹄脚。

肘やアッパークラスが入るのが迅雷鑚天、猴子連山、単飛脚、小猴躍蹬、背身後掃、落地盤掃腿。背身後掃と落地盤掃腿は、下段全回転攻撃の割にスキが小さめなので注意しよう。

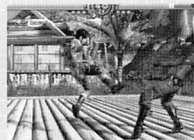
スキが大きいのが縮身前掃腿で、ミドルクラス。翻身後掃腿と前掃腿はヒザクラスが入る。

前掃腿は上段攻撃の派生が出せるので、それを出された場合は負けてしまう。しかし、これをしゃがんでしまえば何でも入る。ダメージは安くなるが、下段を打ってしまうのも手だ。

連係の途中をガードされていた場合、手を出すことを期待して打ち切られる迅雷鑚天、猴子連山、小猴躍蹬は、ガードする機会が多いのでしっかり最大の確定反撃を入れていこう。

肘からの派生は上段攻撃。肘はスキが小さめなので、ガードしていた場合ここまで待って打撃を入れるのもいい。

EILEEN
アイリーン

アイリーンのコンボは、キャラや足位置、カウンターを取った技などで変わってしまうほど複雑。
覚えれば戦力になるので、頑張ろう。

COMBO MANIACS

1 猴子靠山(⬇⬀Ⓟ+Ⓚ)→大聖連踢(⇩⬀⇨ⓀⓀ)→大聖降天(大聖連踢ヒット中にⓀ)

2 猴子靠山(⬇⬀Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

3 猴子靠山(⬇⬀Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→飛猴二起(⇨Ⓚ)

4 猴子靠山(⬇⬀Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→猿猴撃爪(➡ⓅⓅ⇨Ⓟ)

5 猴子連山(⬇⬀Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

6 猴子連山(⬇⬀Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット→飛猴二起(⇨Ⓚ)

7 猴子連山(⬇⬀Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→猿猴撃爪(➡ⓅⓅ⇨Ⓟ)

8 猴子連山(⬇⬀Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

9 猿猴入林(⇨⇨Ⓟ)カウンターヒットor猿猴入洞(⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓚ)〜猿猴出洞(猿猴入洞中Ⓟ)→左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→大聖連踢(⇩⬀⇨ⓀⓀ)→大聖降天(大聖連踢ヒット中にⓀ)

10 迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

11 迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→猿猴撃爪(➡ⓅⓅ⇨Ⓟ)

12 迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→大聖連踢(⇩⬀⇨ⓀⓀ)

13 飛猴旋子(⇨⇨Ⓚ)→連環朝天(➡Ⓟ⬀Ⓟ)→大聖連踢(⇩⬀⇨ⓀⓀ)

14 飛猴旋子(⇨⇨Ⓚ)→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

15 飛猴旋子(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

16 飛猴旋子(⇨⇨Ⓚ)→掃面爪(⇦Ⓟ)→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

コンボ解説

1のコンボは猴子靠山ハの字ノーマルヒット以上で全キャラに決まる。カウンターならば平行でも決まるぞ。2はアキラ、ジャッキー、ゴウ、シュン、ブレイズ、ブラッドに決まるコンボ。3はカゲに、1フレーム消費すればリオンにも入る。4はジェフリーに決まるコンボ。ウルフには擺蓮脚を入れていこう。

猴子連山カウンターからは、5がレイ、アキラ、ラウに最速で決まる。しゃがみダッシュで数フレーム消費すれば、カゲ、シュン、ブラッド、平行時のゴウとブレイズに決まる。6のコンボはリオン、ゴウ、ブレイズに。7はしゃがみⓅを1フレーム消費すれば決まるコンボでジェフリーに対して使おう。8は軽量級専用。ウルフとジャッキーには擺蓮脚で追い打ちしていこう。

9は崩れに対して決めていくコンボで、全キャラに対して決まる。

迅雷鑽天でしゃがみⓅ以外にカウンターを取ったときは、10のコンボがアイリーン、アオイ、平行時のカゲとゴウに、肘を1フレーム消費して出せばパイに決まる。11は重量級限定コンボ。12はハの字始動のベネッサ限定で、平行時には迅雷鑽天が決まる。

飛猴旋子からは、13がハの字のアオイ、サラ、ベネッサ、ブラッド、リオン、レイ、ラウに。14はアイリーン、パイ、ジャッキーと、アオイの平行時に。15は平行時のブラッド、リオン、レイに。16はベネッサとアオイの平行限定最大コンボ。17は最速でジェフリー両足に、数フレーム消費してしゃがみⓅを打てばハの字のカゲ、ゴウ、シュン、アキラに決まる。18もしゃがみⓅを消費して出し、平行時のアキラ、シュン、ラウ、ゴウ、カゲ、ブレイズに。ウルフにはレバー前入れ小猴躍蹬が決まる。

※文中のフレームデータ、技後の有利/不利など各種数値は編集部調べによるものです

17 飛猴旋子（⇨⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→小猴躍蹬（➡Ⓟ⇘ⓅⓀ）

18 飛猴旋子（⇨⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

19 単飛脚（⇙Ⓚ）→猿猴連爪（➡ⓅⓅ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）→大聖降天（大聖連踢ヒット中にⓀ）

20 単飛脚（⇙Ⓚ）→連環朝天（➡Ⓟ⇘Ⓟ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）

21 単飛脚（⇙Ⓚ）→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→前空翻（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ）〜前空翻落腿（前空翻中にⓀ）→連点腿（➡ⓅⓀ）

22 単飛脚（⇙Ⓚ）→猿猴連爪（➡ⓅⓅ）→前空翻（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ）→前空翻落腿（前空翻中にⓀ）→連点腿（➡ⓅⓀ）

23 単飛脚（⇙Ⓚ）→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）

24 飛猴把月（⇘⇘Ⓟ）→OM→猿猴連爪（➡ⓅⓅ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）

25 飛猴把月（⇘⇘Ⓟ）→掄劈擺蓮（⇙ⓅⓀ）

26 飛猴把月（⇘⇘Ⓟ）→連爪劈斬（➡ⓅⓅⓅ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）→大聖降天（大聖連踢ヒット中にⓀ）

27 （尻もちよろけ）左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖翻爪（⇩⇙⇦Ⓟ）→小猴躍蹬（➡Ⓟ⇘ⓅⓀ）

28 （尻もちよろけ）左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖翻爪（⇩⇙⇦Ⓟ）→猿猴撃爪（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）

29 猿猴献果（⇦⇨Ⓟ）or前空双槌（前空翻中にⓅ）→レバー前入れⓅ→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

30 猿猴献果（⇦⇨Ⓟ）or前空双槌（前空翻中にⓅ）→レバー前入れⓅ→掄劈擺蓮（⇙ⓅⓀ）

31 猿猴献果（⇦⇨Ⓟ）or前空双槌（前空翻中にⓅ）→小猴躍蹬（➡Ⓟ⇘ⓅⓀ）

32 猿猴献果（⇦⇨Ⓟ）or前空双槌（前空翻中にⓅ）→猿猴撃爪（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）

33 猿猴偸桃（⇘Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→掄劈擺蓮（⇙ⓅⓀ）

34 猿猴偸桃（⇘Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→連点腿（➡ⓅⓀ）

35 独立挿眼（Ⓟ＋Ⓚ）→各種投げor猿猴撃爪（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）

36 独立挿眼（Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→独立挿眼（Ⓟ＋Ⓚ）→各種投げor猿猴撃爪（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）

37 各種側面崩れ→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖連踢（⇩⇘⇨ⓀⓀ）

38 各種側面崩れ→前空翻（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ）〜前空翻落腿（前空翻中にⓀ）→猿猴撃爪（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）

単飛脚カウンター時には、21のコンボが軽量級、リオン、カゲ、ゴウ、ハの字時のブレイズに決まり、ノーマルヒットではアオイに安定し、若干遠めからならばベネッサとパイに決まる最大ダメージコンボ。単飛脚ノーマルヒットからは、19が軽量級、ブレイズ、ゴウ、リオン、シュン、ジャッキーと平行時のレイ、ブラッド、カゲ、ラウに。20は重量級ハの字専用で、平行は迅雷鑽天に切り替えよう。22は19よりも減り、軽量級、シュン、リオン、ゴウと近距離時のカゲに決まり、最後を連環朝天→前空翻にすれば受け身攻めに移行可能なコンボ。23はアキラと、ハの字のブラッド、レイ、ラウに決めていこう。

飛猴把月からは、24がシュン、ジェフリー以外に決まる。相手の背中側にOMしよう。シュン、ジェフリーには25を前ダッシュから決める。26は少し特殊で、壁を背に猴王下山からⓅで壁よろけを奪った際は飛猴把月の回復が難しく、高い位置で張り付けられるため可能なコンボ。

27、28も特殊で、尻もち中の相手に決まるコンボ。落地穿心腿後は回復をしなければならないため狙い目。27はハの字の軽量級、ブレイズ、カゲ、ブラッドに。28は重量級平行以外に決まる。重量級平行時は最後を連点腿で。

たたき付けからは、29が重量級とアキラ以外の平行時に。30は、アイリーン、アオイ、パイのハの字時に。31は上記と重量級以外に。重量級には32を使っていこう。

足崩れには、33が安定して決まる。34は、密着に近いとき少しダッシュしてしゃがみⓅを打てば浮き直し、壁などに当てれば大ダウン攻撃などを決められる。

35、36は地上コンボで、投げを狙う際は前ダッシュからの0フレーム投げを。

側面崩れ時には37、38を。側面崩れは確認が難しめなので、37がオススメだ。

正攻法とトリッキーな戦術の融合を図れ！

エル・ブレイズ

EL BLAZE

投げ技はもちろん、近距離での攻めに使う打撃技も驚くほど充実している。苦手といわれる中間距離で、ブレイズらしいトリッキーな技を使っていかに攻め込むかがカギだ。

Text：ちゃっきー

近距離での二択が主なダメージ源

得意とする近距離戦では、豊富な投げ技を生かす攻めを仕掛けたいところ。そのために、まずは有利な状況で使う打撃技を厳選しておこう。

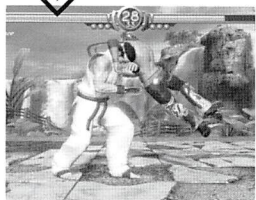
中段技の中で最も出が早いのはボディブロー（⬂Ⓟ）。いわゆる“肘”の性能を持っているので、有利が小さい場面ではこれを使っていこう。また、よろけを奪う中段への派生と２発止めの使い分けが強力なシャットダウンニー（⬂Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）も、近距離での主力技だ。

有利が大きいときは、ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）とハンマースマッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）が有効な選択肢。どちらもリーチに優れ、バックダッシュに強いのが強みだ。前者は避けられたときのリスクが高い代わりに、ノーマルヒット後にも強力な攻めを仕掛けられるのが長所。カウンターヒット後はコンボへ。ノーマルヒット後はビハインドヒールキック（敵背後Ⓚ）、レブスローキック（敵背後⇩Ⓚ）のほか、Ⓖで向き直ってからの投げも有効だ。

一方、避け対策は各種投げのほか、ハイスピンキック（Ⓚ＋Ⓖ）、ロースピンキック（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が主な選択肢。もちろん、キャッチ投げのハイスピードウラカン・ラナ（⬃Ⓟ＋Ⓖ）も有効な技の一つだ。避けを一点読みしたときは、しゃがみダッシュでタイミングをずらしてボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）を当てよう。

最も出の早い中段攻撃はボディブロー。ヒット時の見返りは小さいが、カウンターヒット時とよろけ時は強力な二択を仕掛けられる。

下段技のローリングローナックル（⬂Ⓟ）も重要な技の一つ。ガードされたときの確定反撃が無く、カウンターヒット時は大きく有利に。

リーチと発生の早さに優れたボルケーノアッパー。背を向けるリスクはあるが、ノーマルヒットでも大きく有利になるのがうれしい。

カウンターヒットでコンボが狙えるビハインドヒールキックなど、背後攻撃は優秀。これらに向き直ってからの投げを絡めて攻めよう。

中距離での立ち回り

リーチのある打撃技では、シャドウランス（⇨⇨Ⓚ）が第一候補。半回転でガード時の確定反撃の無い優秀な技だ。ただ、出が遅いため相手の技につぶされやすいのが欠点。そこで、無理に打撃を当てにいくのではなく、トリッキーな特殊移動技を絡めて接近することを考えたい。

使う移動技は、上段のほか一部の中段技もかわせるフェイクロール（⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ）、下段技を跳び越えるデモンダンス（⬃Ⓟ＋Ⓚ）が主。デモンダンスで接近するときは相手の動きをよく見て、距離が近いようなら背後攻撃を中心とした攻めへ。遠いようならダッシュやしゃがみダッシュで向き直りつつ間合いを離そう。

デモンダンスで奇襲を仕掛ける。相手の動きをよく見て、その後の行動を切り替えていきたい。技後に背を向けることを活用し……、

しゃがみダッシュで再び距離を離す、というのも面白い。幻惑効果のある動きで相手がスキを見せたら、すかさず攻め込め！

不利な状況での有効な選択肢

決して豊富ではないが、不利な状況で活躍する技はある。例えば、ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）。空中判定になるため、不利が７フレーム以下なら相手の投げに相殺されることが無い。もちろん、下段技に打ち勝ちやすいことも長所の一つだ。

そして、さらに注目したいのがフェイクロール。上段技や投げはもちろん、ミドルキック系など打点の高い中段技もかわしやすい。しゃがみ状態なため、浮かせ技をくらっても浮きが低いという利点もある。受け身を取った後などの選択肢としても活用してみよう。ただ、技をかわした後に派生技が確定反撃にならないケースが多いことには注意。フェイクロール→投げなどを交えて二択を迫るのが基本だ。

側面を取られた状況で、かつ不利が小さいときもフェイクロールが活躍する。ラウやパイ、ジャッキーの側面を取る投げ技後に出せば、メインの選択肢となるミドルキックをかわすことが可能。また、アストロシサーズ（⬂Ⓟ＋Ⓖ）、ヘッドシザーズ（⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ）以外の投げ技を抜けられた後は、さまざまな打撃技をかわせる。

投げに相殺されにくい技として、不利な場面で活躍するジャンピングハンマーナックル。思い切って使っていこう。

例えばジャッキーのワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧or⇩）をくらった後。側面を取られて不利な状況だ。

すかさずフェイクロール。投げはもちろんのこと、中段のセオリーとなるミドルキックもかわせる。基本二択を回避できるのは大きい。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

ロケットディスチャージを絡めた読み合い

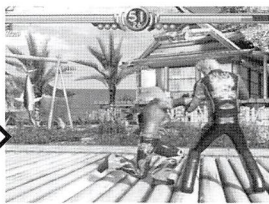
ロケットディスチャージにつなぐ技の筆頭はシャドウスピンキック（⇦ⓅⓀ）。2発目が全回転の中段技なので、ディレイと1発止めを交えて攻めるのが非常に有効だ。ダウンを奪った後に1発目を空振りしておき、2発目を受け身に重ねる、といった戦術も主力の一つになる。

2発目がカウンターヒットした場合、デジャヴへの連係がしゃがんでかわされることが無い。これを中心にし、その他の打撃技との二択を迫っていこう。対応に慣れていない相手になら、ノーマルヒット後も同じ攻めが通用する。

ただ、しっかりと対応してくる相手の場合、ノーマルヒット後はロケットディスチャージ中の技がことごとくつぶされてしまう。立ち技対策としてシャドウストームコンボ（⇦ⓅⓀⓅ）への派生や、2発止め→レバー前入れⓅへの連係、下段技対策として2発止め→ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）を用意しておき、対処されにくい連係を組み立てていこう。

なお、避け攻撃からのロケットディスチャージも状況は同じ。側面ヒットさせた後なら、ロケットディスチャージ中の技がつぶされにくい。

シャドウスピンキックの2発目を生かす攻めを組み立てよう。受け身攻め時、あらかじめ1発目を出しておけば有効な攻めになる。

ディレイの2発目と1発止めからの選択肢で攻める。2発目がカウンターヒットしたら大チャンス。ロケットディスチャージから……、

デジャヴで中段技のほとんどに打ち勝てる。上、下段をかわすロードロップキック（ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ）との完全二択だ。

よろけ技後はヒット確認で

シャドウランスやデモンズテイル（⇦Ⓟ＋ⓀⓀ）後は、ヒット、ガードを問わずロケットディスチャージに移行可能。しかし、ガード時に移行してしまうと反撃を受けやすい。

そこで、ヒットしたのを確認してからレバーを⇨に入れ、ロケットディスチャージを出すようにしてみよう。入力はかなり遅めでOKなので、確認する余裕は十分にある。よろけを奪っているため、移行タイミングを遅らせることでかえって攻めが有効になるのも利点の一つだ。

相手がよろけたのを確認してロケットディスチャージ。リスクを減らすことはもちろん、攻撃のタイミングを整える意味も兼ねている。

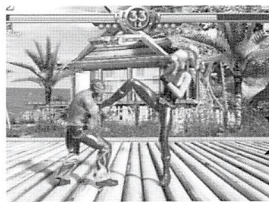
デモンダンスで起き攻め

デモンダンスは起き攻めにも活躍する。起き上がりにタイミングを合わせて跳び越えれば、起き上がり攻撃をかわして側面や背後を取ることが可能だ。その後はミドルキック（⇧Ⓚ）につないでおき、側面崩れや背後崩れを奪っていたらコンボで大ダメージを与えよう。

デモンダンスを使った起き攻めでプレッシャーをかける。起き上がり攻撃をかわせれば、大ダメージチャンスに。

さばき技を使いこなせ！

上段技をさばくトルネードスピン（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、状況限定で割り込みに使う。シュンの後蹴連腿（⇧ⓀⓀ）の2発目など連係技を狙うのが主だが、サラのフラミンゴ対策としても有効だ。

さばき成功後は派生技でダメージを与えるのが基本だが、Ⓚをさばいたときは大幅有利に。トルネードスピン→シャドウハンマーなどでさらに大きなダメージを与えられる。状況によってはハンサムスクラッチラッシュ（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）が決まるほど有利になるぞ。

例えば、サラのフラミンゴ対策。フラミンゴからの技は強力な上段技が多いため、トルネードスピンによるさばきが決まりやすい。

さばき後は派生技を決めるのが確実だが、Ⓚをさばいたときなら、トルネードスピンで止めてから別の技で追い打ちすることも可能だ。

ラピッドキック（フラミンゴ中Ⓚ）をさばいてハンサムスクラッチラッシュ。ロケットディスチャージからの攻めで大ダメージだ。

VS エル・ブレイズ対策

✖ しっかりとした対処ができれば、ロケットディスチャージを使った攻めは怖くない。展開の早さにごまかされることなかれ！

ロケットディスチャージを止める

ロケットディスチャージが使われる局面で最も多いのは、シャドウスピンキックと避け攻撃の後。これらをノーマルヒットでくらった後に、しっかりとした対処ができるようになろう。

展開が早いため最初は難しいが、即座に中段技を出すのが理想の対処法。最速で出せば、発生17フレームまでの技ですべての選択肢を止められる。また、キャッチ投げのデジャヴはしゃがみガードでかわせるので、ガードに自信がある人はこれで様子を見てもいい。避け攻撃を側面ヒットでくらった後は打撃で対抗するのが難しくなるため、こちらが理想的な対処になる。

一方、カウンターヒットでくらった後は、デジャヴを止めるしゃがみⓅと打撃技対策の避けを使い分ける。ロードロップキック以外の選択肢に勝てる立ちⓅも、有効な選択肢の一つだ。技中がしゃがみ状態で、なおかつ発生の早い中段技を持っているなら、それも加えていきたい。

シャドウスピンキックからの攻めは強力だが、ノーマルヒット後ならロケットディスチャージは簡単に止められる。迷うこと無く技を出せるようになりたい。

それなりの発生速度を持っている中段技か、屈伸で対処する。ただし、避け攻撃を側面でくらった後は打撃で止めにくくなるので、屈伸がベストになる。

EL BLAZE
エル・ブレイズ

COMBO MANIACS

コンボの題材となるのは、ダメージの高い連係技群。
基本コンボを覚えるだけでもダメージは十分だが、余裕が出てきたら種類を増やしていこう。

1 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→コンビネーションブロー(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→レバー前入れⓅ→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

2 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→コンビネーションブロー(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

3 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→コンビネーションブロー(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→ジャブ～ハイキック(➡ⓅⓀ)

4 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→レバー前入れⓅ→シャットダウンニー(⇧Ⓟ+ⓀⓅⓀ)

5 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→フェイススマッシュ(⇦ⓀⓅⓅ)

6 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ボルケーノアッパー(⇦Ⓟ+Ⓚ)→ビハインドヒールキック(敵背後Ⓚ)

7 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→レバー前入れⓅ×2→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

8 ボルケーノニー(立ち途中Ⓚ)→レバー前入れⓅ→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

9 ボルケーノアッパー(⇦Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→バックナックル～ショウダ(敵背後Ⓟ+ⓀⓅ)→コンボエルボーアッパー(Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

10 ボルケーノアッパー(⇦Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→バックナックル～ショウダ(敵背後Ⓟ+ⓀⓅ)→シャドウスラッシュ(⇦ⓀⓅ)

11 ボルケーノアッパー(⇦Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→バックナックル～ショウダ(敵背後Ⓟ+ⓀⓅ)→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

12 ジャンピングエルボー(⇩Ⓟ)→フェイススマッシュ(⇦ⓀⓅⓅ)

13 シャドウハンマー(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)→ダークネスソバット(⇦ⓀⓅⓀ)

14 シャドウハンマー(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)→フェイススマッシュ(⇦ⓀⓅⓅ)

コンボ解説

まずは、相手を高く浮かせるボルケーノニー始動のコンボから。カウンターヒット時は全キャラに4、軽・中量級に2が入る。1はアイリーン、アオイ、パイに狙えるコンボ。ただしアイリーン、アオイはジャスト受け身で回避可能で、足位置ハの字始動のパイにのみ確定する。

ノーマルヒットの場合は、立ちⓅにつなぐコンボがお手軽。4は軽量級とブレイズ、ブラッド、カゲ、シュン、足位置平行始動限定でレイ、リオン、ジャッキー、ラウに入る。これが入らない中量級には、5か7(5の方がダメージが大きい)を使おう。対重量級は8がベストだ。また、6は対ウルフに狙えるもの。ただし、最後の1発はジャスト受け身で回避される。

また、ベネッサ以外の軽量級には足位置に関係無く2が入り大ダメージに。足位置ハの字始動なら、ベネッサ、ゴウ、カゲ、シュン(シュンはジャスト受け身で回避可能)にも入るので覚えておこう。なお、3はハの字始動、対ラウのみベストとなるマニアックなコンボだ。

ボルケーノアッパー後は、11が全キャラに決まる。軽量級とブレイズ、ゴウ、ブラッド、足位置平行始動のシュンとジャッキー、ハの字始動のリオンに9。ラウ、足位置平行始動のリオン、レイ、アキラに10が使えれば理想だが、ダメージは大きくはアップしない。

ジャンプ攻撃のジャンピングエルボー後は、12が全キャラに決まる。ダメージが大きいので、起き上がり下段攻撃に対して狙ってみたい。

シャドウハンマーヒット後は、14が基本コンボ。アオイ以外の軽量級とブラッド、レイ、リオン、ラウには13でダメージを稼ごう。足位置ハの字始動ならアオイ、ブレイズ、シュン、ジャッキー、平行始動なら重量級にも入る。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

15 ハンマースマッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

16 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

17 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

18 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ビハインドヒールキック（敵背後Ⓚ）

19 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

20 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ビハインドヒールキック（敵背後Ⓚ）

21 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

22 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→ジャブ～ハイキック（➡ⓅⓀ）

23 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→クイックコンボ（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

24 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

25 ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

26 ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）→レバー前入れⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

27 ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

28 ローリングクラッチ（敵しゃがみ中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

29 ローリングクラッチ（敵しゃがみ中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

30 ローリングクラッチ（敵しゃがみ中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

31 ローリングクラッチ（敵しゃがみ中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→デスサイズスラッシュ（⇧Ⓚ＋Ⓖ）

32 各種側面崩れ→コンビネーションブロー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

33 各種側面崩れ→ダークネスソバット（⇦ⓀⓅⓀ）

34 各種側面崩れ→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

ハンマースマッシュで腹崩れを奪った後は、基本コンボの15が全キャラにベストとなる。反応が遅れてしまった場合は、しゃがみⓅで浮かせ直してからの追い打ちを狙おう。

シャドウスピアの急所崩れ後は、アキラ以外の軽・中量級に決まる18、アキラ＆重量級用の19を覚えれば及第点。16は、対軽量級＆リオンで近距離ヒット時のみ狙える大ダメージコンボ。16は、ベネッサに最速、その他の軽量級とリオンに対しては、しゃがみⓅを少しだけダッシュして当てよう。17は同じく近距離ヒットで、対重量級専用のコンボとなる。

ジャンピングハンマーナックル後は、21が軽・中量級に決まる。ただし、対ジャッキーは最速でつなぐとジャスト受け身で回避可能。確定にしたいなら、立ちpを少し遅らせよう。対重量級は24が基本となり、足位置平行始動なら22でダメージアップを図れる。23は対ジェフリー、ハの字始動のときの専用コンボだ。

20は、対ゴウ、カゲ、ラウ、ブラッド用。ボルケーノアッパーを1フレーム消費（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）で出せばサラ、ベネッサ、レイ、シュンに決まる。ただし、ベネッサ、ブラッド、レイ、シュンはジャスト受け身で回避可能。

ヴィーナスディパーション後は、軽量級に対しては25、中量級には26、重量級には27を使っていこう。25は、足位置ハの字始動ならゴウ、ブラッド、ジャッキーにも入る。

下段投げ始動で最大ダメージの28は、アイリーン、アオイ、パイに確定。少し遅らせてフェイススマッシュを当てよう。29は対ゴウ、ブラッド、カゲ、ラウに狙いたい。シャットダウンニーを1フレーム消費（⇧⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）で出せばサラ、ベネッサ、レイ、リオンに決まる。そのほかの中量級には30。重量級に対しては、下手に工夫するよりも31の方がいい。

迫力ある打撃のプレッシャーで圧倒しろ！

対戦攻略

結城 晶（ゆうき あきら）

AKIRA YUKI

『VF5』のテクニカルキャラ筆頭であるアキラ。鍛錬の先に見える独特の強さは、他キャラと一線を画す……！

Text：大須晶

闘いの基本・発生の早い打撃技

アキラにとって、最も効率良く闘える間合いである近距離戦は、いうまでも無く最重要。ほかの間合いで闘うのは単発打撃キャラという特性上苦手とするため、いかにこの間合いをキープし続けるかがカギとなる。

まずは、発生の早い中段打撃技の裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）や躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）を使っていこう。ともに技の実質的な発生が15フレームと早いため、相手の技をガードした後や、立ちⓅやしゃがみⓅがヒット後に、投げ技との二択に使えるアキラの主力技だ。ガードされても確定反撃を受けず、ローリスクなのもポイント（この2種類の肘の性質の詳細は後述）。

立ちⓅカウンターヒット時や裡門頂肘カウンターヒット時などこちらの有利が非常に大きいときは、コンボ始動技である提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）などの大技を使っていけば、ダメージ効率が大幅に増す。後は、相手の避け抜けに対する対抗策として猛虎硬爬山～擢打頂肘（⬇⇨Ⓟヒット時Ⓟ）を遅らせ打撃として狙っていくのが手堅い。発生が早めで、ノーマルヒットでも十分なダメージがあり、ガード時のスキが小さいため、リスクとリターンのバランスが良好だ。この技は立ち合い時に、しゃがみダッシュからの投げとの二択に使っていっても強力だ。

基本となるけん制技の立ちⓅやしゃがみⓅを打つ際は、瞬時にヒット確認したい。

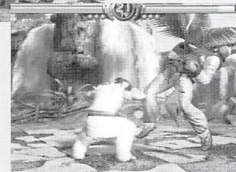
しゃがみダッシュからの本命打撃である猛虎硬爬山は、アキラの強さを担う重要な技だ。安定したダメージを見込めるのがウリ。

2種類の肘を極める

用途は同じだが、性能は大幅に違う2種類の肘を解説していく。まずは裡門頂肘だが、カウンターヒット時に大幅有利・ガードされても屈伸が可能な、一般的な中段攻撃。

対する躍歩頂肘は、カウンター時に相手を浮かせ、コンボが狙えるため大技に近い性能。

入力が楽なのに加え、ガード時は屈伸で相手の二択を回避可能。優れたけん制技である裡門頂肘は、様子見に最適。

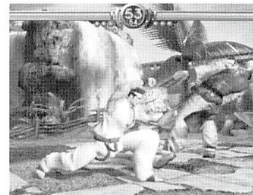
カウンター時はまとまったダメージが見込めるが、ガードされると大技と投げによる高威力な二択を受ける躍歩頂肘。

避け対策に使う重要な半回転技

発生は遅めだが性能は良好！

避けられやすい単発打撃技に特化しているアキラは、避けに対する対策が必須となる。直接投げ技を狙ってもいいが、確定ダメージを見込める投げが2方向しか無いため、やはり半回転の打撃技を狙っていくのは重要だ。

まずは、対・背側半回転打撃の中でも高性能な穿山靠（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）に注目。発生こそ実質20フレームと遅めだが、技の途中から相手の立ちⓅをくぐる性質に加え、派生である爬山量天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）は連続ヒットして有利となる。特殊移動の七星歩（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ⇩or⇧）にも移行でき、けん制技にも使える非常に優れた技だ。これと対になる腹側半回転打撃である跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）は判定が強いため、起き攻め時に有効＆ガードされても屈伸が可能と“触れさせさえすれば”リスクは非常に低い。

穿山靠と同じ方向の半回転打撃である迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、技単体としての威力は高くないものの、ヒットさせると側面を向かせるため、その後に強力な攻めが可能だ。

半回転に加え、上段に強い穿山靠からの攻めは強力無比！　裡門頂肘カウンターヒット後が非常に有効。

ヒット時は必ずダウンさせるため、屈伸の準備がしやすい跳山崩捶。主に起き攻めに使っていくといい。

迎門鉄扇ヒット後は、ミドルキックと投げの二択で攻める。カウンターヒット時はさらに有利が大きくなり、立ちⓅがしゃがめない！

キャッチ投げを使う

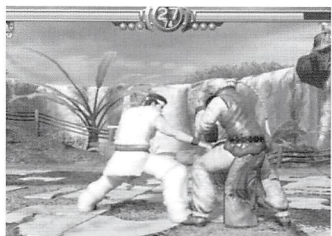
技が決まった時点で、強力な択一攻撃を迫ることができるキャッチ投げの順身翻胯（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）からの派生は、上級者との対戦ほど重宝する、重要な避け対策用の技だ。

状況によっては相手の暴れ技を吸う性質に加え、発生が少々遅いため屈伸にも効果がある。中でも効果的なのが、順身翻胯～闖歩（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧）へ移行してからの開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ）の二択。どちらも決まれば高威力のコンボに移行できるため、見返りが大きい。避けの多い相手に効果的だ。

投げ抜け精度の高い相手に平等な読み合いを仕掛けられる順身翻胯は、ある意味最良の避け対策だ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

多彩な連係が構築可能な金鶏抖翎からの攻め

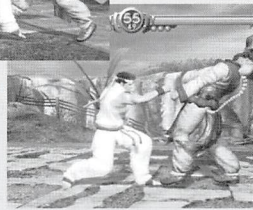
技の途中で上段攻撃をスカせる性質に加え、そこからの派生が豊富な中段攻撃である金鶏抖翎(Ⓟ＋Ⓚ)。発生が遅い（18フレーム）ことさえカバーできれば、有効な崩し手段として機能する隠れた高性能技だ。モーションがコンパクトかつ技の展開が早いため、相手の手クセを誘いやすいのがウリとなっている。

軽いチョップを打ち出す金鶏抖翎は、派生すべてに使い道がある面白い技。使いこなすと戦術の幅が広がる。

相手のガードを崩せ！

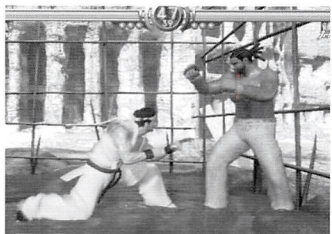
金鶏抖翎からの派生は「しゃがみガードを崩す連環撑掌（Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）」「決め打ちだが連続ヒットでコンボ移行の推窓（Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ）」「ヒット確認可能な拗歩衝捶（Ⓟ＋ⓀⓅ）」を使い分けていく。

3種類ある派生のうち、最も使いやすい中段の連環撑掌は、ガードされてもしゃがみダッシュ入力の屈伸でつかみ投げを回避可能。

金鶏抖翎～推窓は、カウンター時に連続ヒットしコンボに移行可能かつ、ガードされてもこちらが有利になる上段攻撃への派生だ。

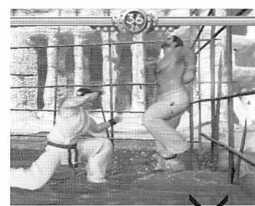
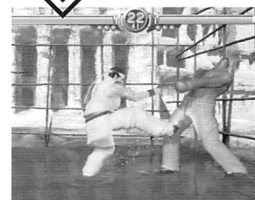
ノーマルヒットでつながり、有利になる上段攻撃・拗歩衝捶へと続く。その後はオフェンシブムーブ中Ⓟにつなげるのが有効。

ダメージ単価大幅アップ！　壁攻め指南

壁を絡めた攻めは、手数に欠けるアキラにとって生命線ともいうべき強力な戦術だ。

本作では新たに「壁張り付け」が追加され、アキラの技と相性がいいことから、壁攻めを極めることはダイレクトに勝率へと結び付く。その中でも、特に有効な手を説明していこう。

この間合いに入った瞬間、突進系打撃技のダメージ効率が飛躍的に上昇。猛虎硬爬山～擢打頂肘を狙え！

まずは、タテ押し能力に優れた猛虎硬爬山～擢打頂肘を筆頭に挙げる。壁にぶつけた後の追撃である提膝弾腿を含めると、場合によっては約4割ほどの体力を一瞬で奪う。もちろんその後も続けて攻めることが可能で、一気にK.O.を狙うことができる。

そのほか、白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）が距離によってはノーマルヒットで壁張り付けを誘発し、そこから伏虎（⇦⇧Ⓟ）→白虎双掌打の安定コンボで3割強の体力を奪えるため強力。

投げでは開弓勢（⇨Ⓟ＋Ⓖ）で壁にぶつけ、提膝弾腿で追い打ちが可能。

ただのダウン誘発技である、避け対策技の跳山崩捶がコンボ始動技に変化！　壁から逃げようとする相手に効果絶大＆大ダメージだ！

最も凶悪なのは、普段はコンボ専用技である修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）。最後の1発がつながる距離を熟知すると脅威。

VS 結城 晶対策

強力な単発打撃技を多く持つ半面、多段連係を持たない。避け投げ抜けを重視しつつ、技のスキを突いて闘っていこう。

アキラの特徴

重みのある単発打撃技でプレッシャーを受け、うっかりボッ立ちしたところに投げをもらってしまったり、何となく出したしゃがみⓅに大技をくらって大ダメージを負うのが、対アキラ戦での負けパターンだろう。

迫力ある突進技にひるむと、アキラの独壇場となってしまう。冷静に避けを取り入れ、様子を見ていこう。

避け投げ抜け＆屈伸が最重要！

アキラは確実にダメージを取れる投げ方向が2方向と少なめで、打撃が空振りした後のスキが大きめな性質上、避け抜けが他キャラ以上に効果を発揮する。⇧と⇨の二方向をキッチリ入力し、打撃技を避けた場合はⓅⓀなどをたたき込めるようになると、読み負けて遅らせ打撃や半回転打撃をくらった場合にダメージ負けしにくくなる。

避け以外には屈伸（しゃがみ）が特に有効で、発生の遅い虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）や崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ⇦or⇨Ⓟ）さえ見て立てれば、大ダメージを負うことは少ない。特に軽量級は上記の行動に加え、発生が早い立ちⓅでの暴れを交ぜると非常に攻められにくくなるぞ。

写真のように、展開の早い打撃技をガードされた場合は、避け抜けが有効だ。

主力技の躍歩頂肘や猛虎硬爬山を避けた場合は、即座に打撃技を入れてやろう。

AKIRA YUKI

結城 晶

**強力な連続技は、状況確認やテクニックを必要とする。
修練を積み、自在に決められるようになりたい。**

COMBO MANIACS

1 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)

2 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→修羅覇王靠華山(⬃Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

3 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ×2→立ち白虎双掌打(⬃⬃⇦⇨Ⓟ)

4 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ×2→環捶腿(ⓅⓀ)

5 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→揚炮(⬃⬃Ⓟ)→立ち白虎双掌打(⬃⬃⇦⇨Ⓟ)

6 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→揚炮(⬃⬃Ⓟ)→上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)

7 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→立ち白虎双掌打(⬃⬃⇦⇨Ⓟ)

8 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→修羅覇王靠華山(⬃Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

10 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)

11 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)

9 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→猛虎硬爬山～擢打頂肘(⬃⬃⇨ⓅⓅ)

12 虎撲(⇩⬃⇦Ⓟ)→伏虎(⇦⬃Ⓟ)→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)

●躍歩頂肘始動のコンボ

主力の浮かせ技・躍歩頂肘からの基本コンボは、ダメージが高い1が平行始動、距離を運べるのが特徴の2がハの字始動時のものとなる。

ダメージよりも起き攻めを重視したいのであれば、3や4を用いるとスムーズに相手の起き上がりを攻められるぞ。特に4のコンボはダメージがそこそこ大きい上、簡単かつかなりの距離を運ぶため、メインで使って問題無い。足位置に関係無く、重量級以外に安定して決まるのも高ポイントだ。難点は見栄えのみだろう。軽量級には、少々入力が難しいものの5の平行始動限定コンボを狙っていくことができる。アオイには揚炮の部分を上歩川掌にすると、コンボの安定度が増す。

対シュン戦は、6の平行始動限定・酔い覚ましコンボが簡単かつ高威力でオススメ。

●上歩川掌・推窓始動のコンボ

各種たたき付けやられ後は、平行時の7、ハの字時の9(しゃがみⓅを少し遅らせて当てると成功しやすい)が基本だ。対重量級は平行時に10、ハの字時に9のコンボから、しゃがみⓅを省く。8の足位置平行時・修羅覇王靠華山締めのコンボは、上歩川掌スタートのみ対ブレイズ限定コンボとなる。白虎双掌打締めより高威力。

11の立ち猛虎硬爬山～手霍打頂肘締めのコンボは、対軽量級の平行時における見た目のいいテクニカルコンボ。ダメージが大きめで、起き攻めがしやすいことが特徴だ。

●虎撲始動のコンボ

基本的に伏虎→白虎双掌打でいい。全キャラに安定する上、続けて起き攻めに移行可能だ。一部の軽量級には、伏虎でバウンドさせた後に立ちⓅで拾い、立ち白虎双掌打につなげてダメージアップを図れるぞ。

※文中のフレームデータ、技後の有利/不利など各種数値は編集部調べによるものです

13 揚炮（⬁⬁Ⓟ）→レバー前入れⓅ→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

14 揚炮（⬁⬁Ⓟ）→レバー前入れⓅ→上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

15 揚炮（⬁⬁Ⓟ）→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

16 提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）→レバー前入れⓅ→揚炮（⬁⬁Ⓟ）→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

17 提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）→レバー前入れⓅ→上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

18 提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

19 頂心肘（提籠換歩中にⓅ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

20 通天砲～猛虎硬爬山（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（さばき成功時）⇨Ⓟ）or外門頂肘（⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓚ）さばきorカウンターヒット→しゃがみⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

21 大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→伏虎（⬁⬁Ⓟ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

22 大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→修羅覇王靠華山（⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

23 大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→伏虎（⬁⬁Ⓟ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

24 大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

25 順身翻胯～闖歩～靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ）→鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

26 各種壁張り付き→伏虎（⬁⬁Ⓟ）→環捶腿（ⓅⓀ）→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）

27 各種壁張り付き→猛虎硬爬山～擢打頂肘（⬇⇨ⓅⓅ）→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ　1フレームでⒼ離す）

28 各種側面崩れ→レバー前入れⓅ→揚炮（⬁⬁Ⓟ）→立ち白虎双掌打（⬁⬁⇦⇨Ⓟ）

29 各種側面崩れ→伏虎（⬁⬁Ⓟ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

●揚炮始動のコンボ

最大ダメージコンボである13は、重量級、アキラ、ジャッキー以外にノーマルヒットで安定させやすいため、狙う機会は非常に多い。

14は揚炮からの低難度かつ安定コンボ。アキラにも安定して入り、ハの字時には最後の白虎双掌打を環捶腿に変え、さらに簡単にできる。重量級には15を入れていくのが手堅い。

●提膝弾腿始動のコンボ

まずは最大ダメージコンボである16だが、軽量級にはハの字ノーマルヒットでも安定するため、失敗避けに対して効果が大きい。その他のキャラにはカウンターヒットが望ましい。

17は、ジャッキーやアキラなどの比較的重いキャラ用の安定コンボ。例によってハの字始動の場合は環捶腿で締めることも可能だ。重量級には、足位置問わず18のコンボを。表には載ってないが、提膝弾腿カウンターヒット時はレバー前入れⓅ→伏虎→白虎双掌打というコンボもある。中量級まで入り、入力が非常に簡単なので、大会など失敗が許されない状況で効果的。

●大纏崩捶からのコンボ

23が重量級以外に安定する。対ジャッキーやゴウ、軽量級には21の多段コンボでダメージアップを狙っていけるぞ。22は非常に長い距離を運ぶ必殺の運搬コンボ。重量級以外に安定し、リングアウトステージでは効果大！　24は重量級専用の大安定コンボだ。

●各種壁張り付けからのコンボ

26が全キャラ安定かつ大ダメージ。平行時は白虎双掌打の代わりに環捶腿を決め、その後に提膝弾腿で追い打ちが狙えるぞ。

●各種側面崩れ後のコンボ

28は、軽めのキャラに入る大ダメージコンボ。基本は伏虎→白虎双掌打でいいだろう。

極まった基本戦術こそがスペシャリストの証

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント

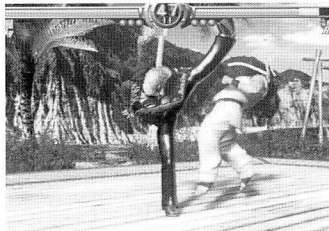
JACKY BRYANT

「扱いが簡単」という言葉で評されることの多いジャッキーだが、それが当てはまるのは最初の一歩を踏み出すときのみ。基本戦術の最高点を見出す道は、決して平坦ではない。

Text：ちゃっきー

基本戦術を突き詰めることが頂点への道を開く

有利な状況で中段のミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）と投げ、下段のスラントバックナックル（⇩Ⓟ）で選択を迫るのが近距離での基本戦術。相手の技をガードした後や、立ちⓅ、しゃがみⓅヒット後などは、逃さず仕掛けていこう。また、バックダッシュからの打撃も重要な選択肢の一つ。こちらが有利な状況では、避け＆しゃがみⓅ対策として機能してくれる。ここで使う技は、ビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）とスラントバックナックルがメインだ。また、ミドルスマッシュをガードされた後や、スラントバックナックルがノーマルヒットした後など、相手がしゃがみⓅを使いやすい場面で狙っていってもいい。

中間距離では、こちらから攻めるならジャブストレート（➡ⓅⓅ）からの連係技が軸。ダブルパンチミドルスマッシュ（➡ⓅⓅ⇨Ⓟ）への派生と、2発止めからの攻めを使い分けよう。また、様子を見つつ技の空振りを誘い、スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）を狙うのも基本戦術の一つだ。前後に動き、相手に的を絞らせないことを考えよう。

避けを一点読みしたときは、タイミングを遅らせたハイアングルアッパーキック。ときには思い切りも重要だ。

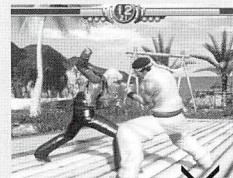
基本戦術を支えるヒット確認

近距離での攻めを強化するために、最も重要なのがヒット確認だ。主力となる技がヒットしたときに確実に派生技で追加ダメージを奪えれば、それだけで勝率は大きくアップする。

有利な状況での二択にミドルスマッシュを使う場合、ガード、避け、カウンターヒット、よろけの4種が想定できる。ガード、または避けられていたら1発で止め、ヒットしていたらミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）につないでダウンを奪おう。また、可能性は少ないが、さばき技を出された場合はノーマルヒットになる。このときは最速で出さないとミドルスマッシュソードが連続ヒットしないので、事前の状況で確信を持てたとき以外は1発で止めておいた方がいい。なお、ミドルスマッシュをガードされた後は、しゃがみガードで最速の投げつかみをかわせる。一瞬しゃがみガードしてから立ちガードする“屈伸”が最も手堅い選択肢だ。

ミドルスマッシュのヒット確認は最重要。これの精度を高めることは、勝率に直結する。ガード時は、屈伸による対処が理想的。

スラントバックナックルの場合も同じ。カウンターヒットのほか、相手が立ちⓅを出していた場合の硬化カウンターヒットもできる限りレイジキック（⇩ⓅⓀ）までつなごう。バックダッシュから出す場合は、しゃがみⓅの戻りに硬化カウンターヒットするケースも多い。

三つ目はビートナックル。（硬化）カウンターヒット時はビート&バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）からのコンボ、ノーマルヒット時はビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）、ガードされていたら1発止めとビートスピンキックを交ぜるというのが理想形。ただし完璧にこなすのは難しいので、事前の状況を見つつ確率を上げていこう。

ビートナックルをバックダッシュから使った場合、相手がしゃがみⓅを出していれば硬化カウンターヒット、避けていた場合は……、

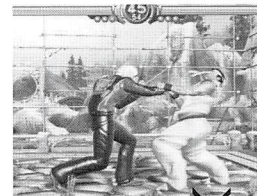
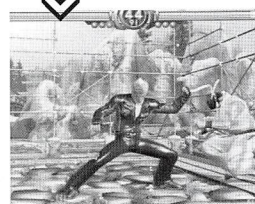
ノーマルヒットになる。この場合はビートスピンキックで確実にダメージを与えていきたい。まずは、この二つをしっかり判断しよう。

確定の反撃で確実にダメージを与える

スキのある技をガードした後の反撃技が充実していることも、ジャッキーの大きな長所。チャンスを逃さず確実にダメージを与えていくことで、相手にプレッシャーを与えられる。

立ち状態からの反撃は、12フレーム以上のスキにパンチハイキック（ⓅⓀ）、14フレーム以上のスキにはスマッシュバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）を決められれば合格点。ダメージは少し落ちるものの、スマッシュバックナックルの代わりにライトニングバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ）を使ってダウンを奪うのもいい。また、13フレームのスキに対しては、パンチハイキックの1発目をスウェーフック（⇦Ⓟ＋Ⓚ）にして、わずかなダメージアップを図れる。

確定反撃能力は全キャラ中でもピカイチ。最初は難しいが、実戦の中で鍛え、理想の反撃ができるようになろう。

下段技ガード後は、14フレーム以上のスキにミドルスマッシュソード、18フレーム以上のスキにハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）が基本形。ただ後者はとっさの場面では使いにくい。17フレーム以上のスキに決まるビート&バックナックルからのコンボでもいいだろう。

立ち状態で14フレーム以上のスキに対しては、スマッシュフック（⇧Ⓟ）が硬化カウンターヒット。そこからの連係技が連続ヒットする。

スマッシュバックナックルは壁よろけを狙いやすいことも長所。相手を壁に当てることができたら、さらに追い打ちして大ダメージ！

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

“居合い蹴り”を使いこなそう

ガードされても有利になる“居合い蹴り”ことフラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）は、コンボだけでなく通常時も大きな戦力になる。スラントバックナックルなどの主力技と逆方向の半回転技であること、中段Ⓟ系の技に対するさばき、当て身技対策になることなど、この技が加わることのメリットは大きい。確実に出せるようになったら、有利な状況での選択肢に組み込もう。

ガードされた後は、ミドルスマッシュを中心とした攻めに持ち込む。ノーマルヒットした後なら有利が大きくなるので、最速の投げつかみがしゃがんでかわされないことを覚えておこう。また、カウンターヒット時は14フレーム有利。最大ダメージコンボはビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→パンチハイキック（➡ⓅⓀ）だが、ヒット確認して切り替えるのは難しい。普段の選択肢として使うミドルスマッシュソードや投げをつなげていくのがオススメだ。

バックナックル（⇧Ⓟ）やスラントバックナックルと使い分ければ、避け方向を振り分けることができる。

カウンターヒット時は大きく有利になり、発生14フレームまでの打撃や投げがつながる。ミドルスマッシュを出していたら……、

ミドルスマッシュソードにつないでダウンを奪おう。フラッシュソードキックのダメージを含めれば、十分なダメージを与えられる。

オフェンシブムーブの使いどころ

有利な状況で力を発揮するオフェンシブムーブ。戦術に組み込み、攻撃バリエーションを増やしたいところだ。パンチハイキック（ⓅⓀ）ヒット後や受け身攻めといった基本の使い方のほかに、ジャッキーならではの使い道も模索していこう。先に触れたフラッシュソードキックをガードさせた後も、有効な局面の一つだ。

特殊な使いどころは、ビートスピンキックやミドルバックナックルスピン（⇨ⓅⓅⓀ）ヒット後。不利ではあるが側面を取った状態になるので、相手の背後方向にオフェンシブムーブをすればほとんどの打撃技をかわせる。

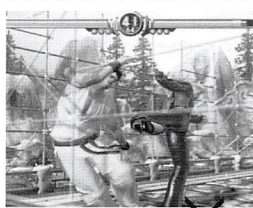
ビートスピンキックで相手を横に向かせた後にオフェンシブムーブを活用する。相手の背後方向に移動しよう。

壁際での戦術

壁際に相手を追い込んだときは、通常時に使う技が大きくパワーアップ。ミドルスマッシュソードやサディスティックハンギングニー（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）、壁投げにもなるドラゴンフィスト（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）などで相手を壁に当てれば、追い打ちで追加ダメージを与えられる。なお、ミドルバックナックルスピンとスピンキックコンビネーション（⇧ⓀⓅⓀ）の2～3発目は、壁ヒット時につながることを覚えておこう。1発目でよろけを奪ったときは特に狙いやすい。

横方向に壁があるときは、ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）とワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧or⇩）を意識して使ってみたい。前者は相手を自分の背中側に飛ばすことを覚えておけば、有効な使い方ができる。壁との距離が近ければ、壁張り付きからのコンボを決めることも可能だ。

後者のワンインチブロー～スイッチバックブローコンボは、決めた後の追加入力で相手を壁に追い込む使い方が強力。その後にスラントバックナックルを当てると壁よろけを奪うことができるため、二択が大きくパワーアップする。

なお、サディスティックハンギングニーやミドルスピンキックでジャッキー、パイ、リオン、ベネッサの4キャラを壁に当てたとき（いずれも壁からの距離がやや遠い場合）は大チャンス。地面すれすれでスピンヒールソードを当てると、高く浮かせ直すことができる。

ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボで相手を壁に追い込む。その後は、下段のスラントバックナックルにつなぐのが有効。

ヒットすれば壁よろけに。その後スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）で壁に当て、ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）で追い打ち！

VS ジャッキー・ブライアント対策

連係技で押さえ込まれる感のあるジャッキー戦。しかし、止めるスキは至るところにある。確実な割り込みで主導権を握れ！

主力中段をガードした後の対処

まずは、最も多用されるミドルスマッシュガード後の対処から。2発目をしゃがんでかわして反撃……というのが前作での対処法だったが、リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）などの連係を最速で出されると割り込むのが難しい。そこで、まずは1発目ガード後にしゃがみⓅで様子を見よう。しっかり最速で出せれば、バックダッシュを止められることも多い。しゃがみⓅのリーチが長い重量級などは、特に有効だ。

バックダッシュに対しても確実に対処したいなら、ローキック系の技を出すのがオススメ。見返りは小さいが、ジャッキー側の選択肢を狭めることの意味は大きい。上段をかわせる有効な中段技があるなら、それも活用していこう。

ビートナックルガード後は、2発目を待つのが基本。慣れれば、1発止めと認識してから0フレーム投げを確定で決められる。極めれば、ビートナックルからの選択肢を封殺できるぞ。

ビートナックルをガードした後は、とりあえず2発目を待ってしゃがみガードしておく。2発目が来たら、できる限りダメージの大きい反撃を決めたいところだ。

1発止めだったら即座に投げを入力。ビートナックルの硬化が非常に長いため、0フレーム投げが間に合う。Ⓟ＋Ⓖ投げでも、与えるプレッシャーは大きい。

JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント

COMBO MANIACS

**キャラ限定のマニアックコンボを覚えれば、パワーアップ間違い無し！
安定コンボで妥協せず、コンボマスターを目指そう。**

No.	コンボ
1	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）orハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）
2	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）orハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）
3	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）
4	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
5	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
6	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→スウェーフック～パンチハイキック（⇦Ⓟ+ⓀⓀ）→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
7	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
8	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）
9	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⇧Ⓚ+Ⓖ）
10	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→コンボスマッシュソード（➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）
11	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
12	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→スウェーフック～ダブルパンチスラッシュキック（⇦Ⓟ+ⓀⓅⓀ）
13	スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⇧Ⓚ+Ⓖ）
14	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→パンチハイキックキャンセル（➡ⓅⓀⒼ）→しゃがみⓅ→スピニングバックナックルロースマッシュ（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）
15	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→パンチハイキックキャンセル（➡ⓅⓀⒼ）→しゃがみⓅ→スピニングバックナックルロースマッシュ（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）
16	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→スウェーフック～コンボスマッシュソード（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇨ⓅⓀ）
17	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）
18	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダブルドラゴン（⇙Ⓚ＋Ⓖ）
19	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
20	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→ダブルドラゴン（⇙Ⓚ＋Ⓖ）
21	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スウェーフック～パンチサイドキック（⇦Ⓟ＋Ⓚ⇦Ⓚ）
22	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
23	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
24	スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→ダブルドラゴン（⇙Ⓚ+Ⓖ）

コンボ解説

まずは、ハイアングルアッパーキックノーマルヒット時のコンボ。対アイリーン、サラ、ベネッサは2が入って大ダメージに。足位置平行始動のアオイには3が入り、同じダメージ。コンボの1発目が変わるため判断が難しいが、足位置ハの字始動の対アオイ、パイは6、対パイ、足位置平行始動は4がベストだ。

フラッシュソードキックを組み込んだ基本コンボとなるのが5、7、8。5は足位置平行始動でアキラまでOK。確実に決めていこう。ハの字始動の場合は、カゲまでのキャラに7、残りの中量級に8を使う。なお、8は足位置平行始動でも軽・中量級に入る。受け身攻めを重視したいときは、5の代わりに使うといい。

対重量級は、足位置ハの字始動なら10が入って十分な威力。平行始動は、ウルフに12、ジェフリーに11を使うのがベスト。

カウンター時はアイリーン、アオイ、パイに最大ダメージを与える1に注目。見た目が派手なので、機会があったら狙いたい。そのほか、足位置平行始動の5が全キャラOK。ハの字始動も重量級以外に7、重量級に9が入る。

スピンヒールソード始動は、足位置ハの字始動でジャッキーまで13、アキラ以降22。平行始動は18が基本。ただし、対ジャッキーの13、対ジェフリーの18、22はジャスト受け身で回避可能。また、ブレイズとシュンにはレバー前入れⓅが当たりにくい。対ブレイズは17と18、対シュンは15と18の使い分けで対処。14～16は足位置平行始動のマニアックコンボ。14はアイリーン、アオイ、パイに決まるが、受け身攻めできない。15はレイ限定。16はパイ、サラ、ブレイズ、リオンに入る。なお、23と24は遠距離ヒット時に使うコンボだ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

No.	コンボ
25	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れⓅ→スピンキックコンビネーション（⬀ⓀⓅⓀ）
26	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）
27	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れⓅ→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
28	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→スウェーフック～ジャブダブルストレート（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇧Ⓟ）
29	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）
30	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
31	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ×2→スウェーフック～ジャブダブルストレート（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇧Ⓟ）
32	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ×2→ジャブダブルストレート（➡ⓅⓅ⇧Ⓟ）
33	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ×2→ダブルドラゴン（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
34	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→ダブルパンチスラッシュキック（➡ⓅⓅⓀ）
35	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→パンチハイキック（➡ⓅⓀ）
36	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
37	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ×2→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
38	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ×2→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
39	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ（空振り）→しゃがみⓅ×2→ハイアングルアッパーキック（⬀⬀Ⓚ）
40	スマッシュアッパー（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→レイジキック（⬀ⓅⓀ）
41	ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⬀Ⓚ＋Ⓖ）
42	ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
43	ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
44	ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
45	ダッキング～ヘビィボディ（スライドシャッフル中⬀⬀Ⓟ）→スピンキックコンビネーション（⬀ⓀⓅⓀ）
46	スマッシュバックナックル（⬀ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）最大タメ→しゃがみⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）
47	ダブルバックナックル（⇦ⓅⓅ）2発目カウンターヒット→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→スウェーフック～ジャブダブルストレート（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇧Ⓟ）
48	ダブルバックナックル（⇦ⓅⓅ）2発目カウンターヒット→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）
49	ダブルバックナックル（⇦ⓅⓅ）2発目カウンターヒット→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ）orミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
50	グローインキック（⇦⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ミドルバックナックルスピン（⇨ⓅⓅⓀ）
51	グローインキック（⇦⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）
52	グローインキック（⇦⇨Ⓚ）カウンターヒット→ダブルドラゴン（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
53	サディスティックハンギングニー（⬀⬀Ⓟ＋Ⓖ）→遠距離で壁ヒット→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→パンチハイキック（➡ⓅⓀ）→ハイアングルアッパーキック（⬀⬀Ⓚ）
54	各種側面崩れ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
55	各種背後崩れ→しゃがみⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⬀Ⓚ＋Ⓖ）
56	各種背後崩れ→しゃがみⓅ→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）

スマッシュアッパーカウンターヒット後は、少しでも迷ったら全キャラに決まる40を使おう。レバー前入れⓅ空振りでタイミングを合わせる36～39は比較的お手軽。36はアイリーン、アオイ、パイ、ブレイズ（アイリーンにはロースラッシュが1フレーム消費）、その他の対軽・中量級（ジャッキー以外）は、37～39を使い分ける。ブラッド、ラウ、アキラに対してはしゃがみⓅを最速で2回、それ以外のキャラには2回目を1フレーム消費で出そう。その後、足位置ハの字なら37。平行なら39を基本に、レイ、リオンに38を決めていく。

オフェンシブムーブ絡みのコンボは、ベストコンボの使い分けが難しい。足位置が関係無いのはアイリーン29、ベネッサ（消費）＆ゴウ（消費）＆ブラッド＆レイ＆リオン（消費）＆ラウ26、ブレイズ（消費）＆カゲ31、ジャッキー（消費）28。そのほか、アオイは平行30、ハの字29。パイは平行25、ハの字30。シュン（消費）は平行31、ハの字34。アキラは平行27、ハの字26が理想。消費とついている相手には、追い打ちの2発目を1フレーム消費で出そう。なお、34と35は重量級用。34は、2発目にディレイをかけるのがポイントだ。

硬化カウンターのビート＆バックナックル後は、足位置平行始動で39、ハの字始動で40というのが基本形。対リオン、足位置ハの字始動は37が入るので、チャンスがあったら狙ってみよう。なお、カウンターヒット始動であれば、軽量級とブラッド、レイ、ラウ、ジャッキーにも37や38が入る（同じく足位置ハの字始動）。

グローインキックカウンター時は18を基本に、しゃがみⓅが当たるキャラには46と47を使う。49はパイ、ベネッサ、リオン、ジャッキーに決まるコンボ。状況次第では、スピンヒールソード→立ちⓅの数を増やせる。

スピード重視のバランスキャラ

対戦攻略

サラ・ブライアント

SARAH BRYANT

発生の早い技の数々に加え、大ダメージを取れる大技がそろったバランスキャラ。精密な連係の組み立てで、相手を押し込んでいこう。

Text：餅A

素早さと手数で接近戦の主導権を握ろう！

サラの持ち味といえば、その小技のスピードだろう。立ちⓅや肘からの派生を中心に、着実な攻めを展開していこう。

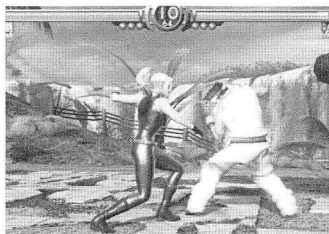
けん制で重宝するのが〔Ⓟ⇦Ⓚ〕だ。シンプルだがリスクが低く、近距離で攻めを仕掛けやすい。カウンターを取っての二択、ガードされた後の回避行動もキッチリ行ないたい。

また、〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕と〔ⓅⓅ⇩ⓀⓀ〕の二択も活用したい。〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕は全回転な上に、割り込みできないため強制的に二択を迫れる。

有利時が小さいときの二択には、〔⇨ⓅⓀ〕を使うのがメインとなってくる。ヒット確認からつないでダメージを与えていきたい。〔⇨ⓅⓅ〕を使って、ガードされたときのリスクを抑えていくのもいいだろう。

〔⇨Ⓟ〕や〔Ⓟ⇦Ⓚ〕カウンターヒットなどで大きく有利になったら〔⇦Ⓚ〕や〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕、OMなどの選択肢を活用して、確実にダメージ効率を上げていこう。特にOM中Ⓟは相手の暴れ、避けに対応できる上にリスクが低い。有利な状況で戦術にうまく絡めていけば、相手にとっては大きな脅威になるはずだ。OM中Ⓟが警戒され始めたら、各種投げ技を交ぜていこう。

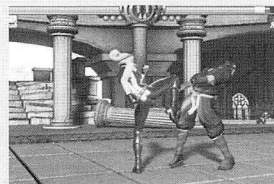
〔⇦⇦ⓀⓀ〕は初段の発生が13と非常に優秀で、2発目ヒット時は2フレーム有利。暴れや腹側避けが多い相手には有効だ。

肘はいわずと知れたサラの主力技。2発目のカウンターからは、コンボで追加ダメージを狙っていきたい。

サラのOM中Ⓟは、ガードされてもⓅで相手の肘クラスを止められるので非常に優秀。有利時には惜しみ無く使おう。

屈伸、バックダッシュを防御に組み込もう

サラはけん制技に－4や－5といった不利の小さい技が多い。こういった状況では屈伸やバックダッシュ避けを使うことにより、読み負ける確率を大幅に減らすことができるので覚えておこう。

代表例には〔Ⓟ⇦Ⓚ（－5）〕、〔⇨ⓅⓅ（－4）〕、〔⇧Ⓚ＋Ⓖ（－4）〕などが挙げられる。特に〔Ⓟ⇦Ⓚ〕と〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕先端ガードについては、距離が離れるのでバックダッシュ避けで最速投げと打撃を両方回避できる。

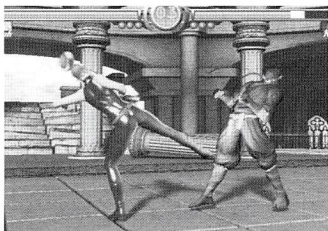
〔ⓅⓅ⇩Ⓚ（ノーマルヒット後－4）〕もよくある状況なので、同様に対処しよう。

〔Ⓟ⇦Ⓚ〕は接近戦の主力にしていこう。適度にバラ撒く感じで使用し、カウンター時に攻め込むのが有効だ。

中距離戦をうまく乗り切ろう

基本的には〔Ⓟ⇦Ⓚ〕や〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕などのⓅ派生によるけん制に加え、〔⇩Ⓚ〕、〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕、〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕、〔⇦⇦Ⓚ〕などで迎撃を狙おう。

〔⇩Ⓚ〕は確定反撃が無く、派生があるのが利点だ。〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕や〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕も同様に反撃を受けず、当たればコンボで大ダメージを奪えるが、空振り時はスキが大きいので注意。

〔⇦⇦Ⓚ〕の発生とリーチも見逃せない。2発目は空振りしやすいが、1発目を当てて背中を向け、〔（敵背後）⇩Ⓚ〕を狙うのが有効だ。

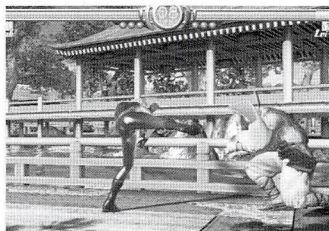
中距離で相手の技が空振りしたら、〔⇨⇨Ⓚ〕を狙っていこう。発生が早くリーチがあり、失敗しても確定反撃を受けないのが強みだ。

〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕は突っ込んでくる相手を迎撃するのに適している。カウンター時は忘れずに追撃を決めよう。

壁を利用した攻めを展開しよう

壁ヒットを狙うことで、大ダメージのチャンスを増加させていこう。

相手を壁に追い詰めたときは、〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕と〔ⓅⓅ⇩ⓀⓀ〕の二択を使っていこう。前者の3発目が壁ヒットすれば壁よろけ（大）となるので〔⇨ⓅⓀ〕などを狙っていこう。

避け攻撃の壁ヒットは非常に強力で、先端で壁ヒットすると〔⇦Ⓚ〕や〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕からのコンボがほぼ回避不可能となるので覚えておこう。近距離だった場合は、〔⇨ⓅⓀ〕などを狙っていこう。

〔⇨⇨Ⓚ〕はノーマルヒットで壁張り付けになるので覚えておきたい。相手の空振りに合わせたり、避けを狙ったりするのが有効な使い方だ。

避け攻撃はリーチが長く、かなり遠くからでも壁に当てることができるぞ。追撃のダメージは破壊力抜群だ。

起き攻めで確実にプレッシャーを与えよう

ダウンを奪った後は、起き上がり攻撃を回避しつつ〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕を狙おう。確実に狙えれば大きなプレッシャーになる。

相手が起き上がり攻撃を出さなくなったら、積極的に〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕や投げを重ねよう。〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕はカウンターヒット時の見返りが大きく、リスクが低い。また、起き上がり攻撃でつぶされても空中ヒットになるのが魅力だ。

〔⇙Ⓚ〕も、タイミング次第で相手の起き上がり攻撃をつぶすことができる。覚えておこう。

〔⇙Ⓚ〕は持続が長くダメージが高いので、起き上がり攻撃をつぶすのに適している。毎回は難しいが、決まればカウンターなら〔⇖ⓅⓀ〕→〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕や、〔ⓅⓅ⇦ⓅⓀ〕などが決まるぞ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

※文中コマンド表記の技：パンチニーキック〔Ⓟ⇦Ⓚ〕、サーペントテイル〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕、サーペントバイト〔ⓅⓅ⇩ⓀⓀ〕、スイッチキック〔⇦Ⓚ〕、サーペントトーキック〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕、シャープソードコンボ〔⇦⇦ⓀⓀ〕、エルボーサイドチョップ〔⇨ⓅⓅ〕、ラウンドキック〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕、ジャックナイフキック〔⇩Ⓚ〕、クレセントヒール〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕、シャープソード〔⇦⇦Ⓚ〕、ターンロースピンキック〔（敵背後）⇩Ⓚ〕、ダッシュニー〔⇨⇨Ⓚ〕、ダブルジョイントバット〔⇨ⓅⓀ〕、ヒールスラッシュ〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕、フルスピンヒールキック〔⇙Ⓚ〕、セットアップコンビネーション〔⇖ⓅⓀ〕、サマーソルトキック〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕、コンボサマーソルトキック〔ⓅⓅ⇦ⓅⓀ〕

フラミンゴを駆使しよう！

フラミンゴ移行技の中で最も優秀なのが、〔⇦Ⓚ〕だ。カウンターヒットで〔フラミンゴ中ⓅⓀ〕が確定し、ガードされても4フレーム有利なので、気軽に出していける。

ガードさせた後は、〔フラミンゴ中Ⓚ〕やその派生を中心に組み立てていこう。相手の一通りの動きを封じていける。

〔フラミンゴ中ⓀⓀ〕はガードさせれば距離が離れるのでリスクが低く、1発目を避けられても2発目が追尾しやすい。〔フラミンゴ中Ⓚ⇩Ⓚ〕にも同様に追尾性能があり、ノーマルヒット後は不利だが〔フラミンゴ中Ⓟ〕を出せば肘クラスの技まで止められるので、比較的安全。

ガトリングキックビートは本命となる。壁際なら大ダウン攻撃まで確定し大ダメージとなるので、積極的に狙っていこう。

それらを意識させたら、キャッチ投げや〔フラミンゴ中⇩ⓀⓅ＋Ⓖ〕を狙っていこう。特に後者は、相手の避けに遅らせて使うと有効だ。

〔⇦Ⓚ〕よろけからは〔フラミンゴ中ⓅⓀ〕がほぼ確定するほか、回復の遅い相手には〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕や〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕からのコンボが入るので、狙ってみる価値アリだ。

回復の遅い相手は〔⇦Ⓚ〕でよろけさせて〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕で浮かせることができる。ガトリングキックビートと二択を迫ろう。

〔⇦Ⓚ〕よろけ→〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕は、〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕より回避が厳しい。通常のカウンター時と入るコンボが異なるので、よく覚えておこう。

フラミンゴによる受け身攻めを覚えよう

ダウンを奪った後の〔⇦Ⓚ＋ⒼⒼ〕によるフラミンゴ移行で、相手の受け身にフラミンゴ技を重ねていこう。基本はリスクの低い〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕を重ねていく。ガードされても相手の肘クラスの打撃をⓅで止められるぞ。それを軸に、全回転下段の〔フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕やキャッチ投げを狙うのが定石。

大ダメージを狙いたいときは、〔⇩ⓀⓅ＋Ⓖ〕や〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕を狙っていくのもいい。

立ちⓅや〔Ⓚ＋Ⓖ〕、〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕からの派生で、バリエーションを増やせればベスト。

ただし、非常にバックダッシュに弱いという弱点があるので、受け身後バックダッシュを多用する相手にはかなり早めに重ねたい。

〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕で壁に当てると壁よろけを誘発する。その後〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕からのコンボが決まれば、大ダメージだ。

VS サラ・ブライアント対策

スキの無い小技の数々と、幻惑的なフラミンゴ……。これらの対策を頭に入れ、的確に対処しよう。

スキの小さい技への対処

サラには発生が早い技が多く、近距離戦では主導権を握られることが多い。だが、動かなくなると相手の思うツボなので、ガードで固まり過ぎずに、的確な反撃を心がけていきたい。

肘後の読み合いは、対サラ戦において非常に重要なポイントとなる。〔⇨ⓅⓀ〕の2発目のディレイを警戒して待つか、肘後に積極的に読み合いにいくかを、相手によって決めていくことが大事だ。〔⇨ⓅⓀ〕をガードした場合は18フレームまでの反撃を決められる。ただし、肘を避けた場合でも、即座に反撃に行くと派生のⓀやⓅをくらうことが多いので警戒しよう。

浮かせ技ガード後は肘確定のものが多いので、〔⇧⇧Ⓚ〕、〔⇨Ⓚ〕、〔⇩Ⓟ＋ⓀⓀ〕などにしっかりと反撃しよう。〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕ガード後は、すかさずしゃがみⓅを出すクセを付けよう。2発目への派生を問わず当てることができる。

中距離戦はサラにとって最も苦手な分野なので、ここでは主導権を握っておきたい。自分の得意距離をキープしつつ闘い、うまく先手を取れば試合を有利に運べるはずだ。

フラミンゴによる起き攻めが強力なため、受け身はなるべく取らない方がいいだろう。ダウン攻撃を決めてくる相手にはたまに受け身を取るようにし、受け身後はバックダッシュからの打撃を多めにしよう。

肘を避けた後にすぐ打撃を出すと〔⇨ⓅⓀ〕の2発目をもらいやすい。ときには派生を待つことも重要となってくる。

中距離は〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕と〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕さえ警戒しておけば、恐いものは無い。この二つを誘い出して確定を狙うのもいい。

OMⓅはサラの主力技。ガード後に肘を出してしまうと立ちⓅで止められるので気を付けよう。使うならしゃがみⓅだ。

フラミンゴをしっかり対策しよう

まずはフラミンゴ移行技の性質を把握しよう。ガード時にマイナス4なのは〔⇦Ⓚ〕と〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕の2種類で、そのほかはガード後Ⓟ連係を出せば〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕以外の選択肢には負けない。

フラミンゴに持ち込まれたら、基本はしゃがんで反撃のチャンスを待つ。〔フラミンゴ中Ⓚ〕やキャッチ投げをかわしたら、すぐに反撃しよう。

中段などを警戒して避けるなら腹側。その際、遅めに避け攻撃などを出しておくと、打撃をかわしつつキャッチ投げも回避することがある。

相手のフラミンゴ中の技をガードし有利になった場合、大抵の選択肢に立ちⓅで勝つことができる。ネックカットソード〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ〕やエスケープロールにも対応でき、オススメだ。

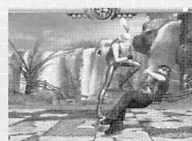
※文中コマンド表記の技：パンチハイキック〔フラミンゴ中ⓅⓀ〕、ラピッドキック〔フラミンゴ中Ⓚ〕、サイドキックコンビネーション〔フラミンゴ中ⓀⓀ〕、ローカットコンビネーション〔フラミンゴ中Ⓚ⇩Ⓚ〕、カットインパンチ〔フラミンゴ中Ⓟ〕、ハンドホールドネックカット〔フラミンゴ中⇩Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ〕、カットインミドル〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕、ヴァルキリーランサー〔フラミンゴ中⇦Ⓚ〕、クレセントヒール（キャンセル）〔⇦Ⓚ＋ⒼⒼ〕、ロースピンキック〔フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕、スピニングスケアクロウ〔Ⓚ＋Ⓖ〕、ドラゴンスマッシュキャノン〔⇧⇧Ⓚ〕、ニーキック〔⇨Ⓚ〕、サーペントスマッシュキャノン〔⇩Ⓟ＋ⓀⓀ〕、ダブルライズキック〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕

SARAH BRYANT
サラ・ブライアント

コンボ始動技がとにかく多いサラ。
キャラ別コンボの暗記や、足位置の確認が必須だ。

COMBO MANIACS

1. ニーキック（⇨Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）
2. ニーキック（⇨Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サーペントテイル（ⓅⓅ⇩Ⓚ）
3. ニーキック（⇨Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→サマーソルトキック（⇘Ⓚ＋Ⓖ）
4. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）
5. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）
6. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）
7. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）
8. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
9. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→ハイキックストレート（ⓀⓅ）→サマーソルトキック（⇘Ⓚ＋Ⓖ）
10. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ライジングニーダブル（⬇⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）

11. ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サーペントテイル（ⓅⓅ⇩Ⓚ）
12. ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）カウンターヒット→サマーソルトキック（⇘Ⓚ＋Ⓖ）
13. ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）カウンターヒット→ヴァルキリーソード（⇖Ⓚ＋ⒼⓀ）
14. ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→ジャックナイフミドルキック（⬇ⓀⓀ）
15. ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）カウンターヒット→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）
16. スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
17. スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダブルスラストキック（➡ⓀⓀ）
18. スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スピアキックコンボ（⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）
19. スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）
20. スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ライジングニーダブル（⬇⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）

コンボ解説

ドラゴンスマッシュキャノン（⇧⇧Ⓚ）からのコンボはサラの技中で最もダメージを取れる。5はハの字でベネッサを除く軽量級カウンター限定コンボ。6は平行。いずれも対軽量級最大威力なので、狙っていこう。7は中量級までノーマルヒットで入るコンボ。お手軽でダメージが大きい。8はハの字の軽量級用コンボだが、サラには入らないので気を付けよう。

9はウルフまで入る足位置平行コンボ。起き攻めはできないが、安定するので覚えておこう。

10はブレイズに対する平行＆カウンター限定コンボ。全コンボ中で最大ダメージとなる。

ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）の2発目はカウンターを取った技によって浮きが違うが、ここではしゃがみⓅにカウンターを想定した。

12は全キャラに入る足位置平行カウンターコンボ。13はハの字。いずれも安定する。

14は平行時軽量級カウンター。ⓅⓅⓅ⇦Ⓚなども入る。15はアオイを除きハの字。

スピンヒールソードは中距離での主力となる。16は平行時、17はハの字時の基本コンボだ。中量級までの、ほとんどのキャラに入る。

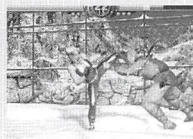
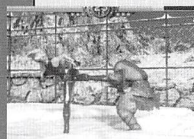
18は対シュンの酔い覚まし用コンボ。19はハの字の重量級用コンボになる。

20はスピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）からの最大コンボ。数キャラに入るが安定しないので、ブラッド限定と考えていいだろう。

サーペントスマッシュキャノン（⇘Ⓟ＋ⓀⓀ）からのコンボは最も重要なので、確実に覚えよう。21はアキラまでに入る実用度の高いコンボなので覚えておこう。22のコンボよりダメージが高く、起き攻めがしやすい。アキラ、ジャッキーに対しては⇨Ⓟ＋Ⓚに最速の先行入力が必要となる。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

No.	コンボ
21	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→バックナックルサイドキック（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）
22	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）
23	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→ダブルスラストキック（➡ⓀⓀ）
24	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サーペントテイル（ⓅⓅ⇩Ⓚ）
25	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→ヴァルキリーソード（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）
26	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→コンボサマーソルトキック（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）
27	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→レバー前入れⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
28	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→レバー前入れⓅ→ブリザードキック（⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ）
29	スイッチキック（⇦Ⓚ）よろけ→ヴァルキリーランサー（フラミンゴ中⇦Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）
30	スイッチキック（⇦Ⓚ）よろけ→ヴァルキリーランサー（フラミンゴ中⇦Ⓚ）→コンボサマーソルトキック（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）
31	カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
32	カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→ブリザードキック（⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ）
33	カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）カウンターヒット→フラミンゴ解除→しゃがみⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
34	カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）カウンターヒット→フラミンゴ解除→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サーペントテイル（ⓅⓅ⇩Ⓚ）
35	ラウンドキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）→立ちⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
36	ラウンドキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→バックナックルサイドキック（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）
37	サーペントバイト（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→バックナックルサイドキック（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）
38	サーペントバイト（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）→ブリザードキック（⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ）
39	レッグスライサー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
40	レッグスライサー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→ヴァルキリーソード（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）

No.	コンボ
41	ハイキックストレート（➡ⓀⓅ）→コンボサマーソルトキック（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）
42	ハイキックストレート（➡ⓀⓅ）→ブリザードキック（⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ）
43	フルスピンヒールキック（⇩Ⓚ）カウンターヒット→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→バックナックルサイドキック（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）
44	フルスピンヒールキック（⇩Ⓚ）カウンターヒット→コンボサマーソルトキック（ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ）
45	OMⓀ硬化カウンターヒット以上→レバー前入れⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）
46	各種壁張り付き→ストームコンビネーション（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）→大ダウン攻撃（敵ダウン⇧Ⓟ）

23は対重量級。足位置平行でこれしか入らないので覚えておこう。

24は起き攻めのしやすさを重視したコンボで、ハの字の中量級に使っていこう。26も同様に、ハの字で全キャラに入る。25はハの字でベネッサ限定。27は中量級までに対して、ハの字で入る基本コンボ。

28は軽量級に対してハの字コンボ。受け身が取りにくいのがポイントだ。

スイッチキック（⇦Ⓚ）よろけからのコンボは、回復されなければ29、30のようなものを決めることができる。ブレイズ、シュン、リオン以外の全キャラに決められるぞ。

カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）からのコンボは、重要なダメージ源となるのでしっかりと把握しよう。33はサラを除く軽量級限定。34は全キャラに入るが、若干の目押しが必要になることを覚えておこう。前ダッシュを挟むと決めやすい。

ラウンドキックからのコンボは、距離によって決まりにくいものは割愛した。35がハの字、36が正位置での基本コンボになる。

サーペントバイト（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）からのコンボは、ブレイズ、シュン、リオンには入らない

37は平行限定でウルフまでのキャラに入る。38は全キャラに両足で入るのでオススメだ。

➡ⓀⓅからのコンボは主に確定反撃用。

41はハの字で全キャラに。42は平行で中量級までのキャラに決められるぞ。重量級の平行時はⓅⓅⓅⓀを決めよう。

フルスピンヒールキック（⇩Ⓚ）は起き上がりをつぶしてコンボを決めやすい。持続部分の後半を当てるのがポイントだ。

43は平行、44はハの字で全キャラに決められるコンボなのだが、浮きの高さにバラつきがあるので注意しよう。

タテ押し能力は最強クラス

対戦攻略

ラウ・チェン

LAU CHAN

ラウは強力な打撃と多数の投げを持ち、バランスがいい。基本を覚えたら後は実戦経験を積んでいこう。

Text：はなびらう

基本戦術指南

近距離で使っていく技

近距離ではⓅからの連係、肘、投げなどを使って攻め立てていこう。Ⓟは当てても若干不利ながら虎形に移行でき、攻めを継続できる連拳腿（ⓅⓀ）や、連続ヒットしその後中段と下段全回転で二択をかけられる雷撃掌（ⓅⓅⓅ）などの派生を出せる。主力中段となる肘からは、連続ヒットする鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）が出る。肘をガードされた場合も派生があるため反撃されにくく、技後虎形に移行できるため、さらなる攻めに発展可能。同じようにミドルキックからの連係穿脚連環虎掌（⇧ⓀⓅⓅ）も、派生を生かして攻めていける。2段目カウンターで3段目が連続ヒットし、たたき付けを誘発する

相手の避けに対しては、各種投げ、半回転下段の地掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）、半回転中段の双虎旋爪（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）、全回転でヒット時に側面を取れる燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）、虎龍転身脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）などを使って対応していこう。

連掌旋風腿（⇧ⓅⓅⓀ）。特殊中段でしゃがみガードを崩せる。若干ディレイをかけてもつながり、ヒット確認可能。

転身穿肘撃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）はカウンターで腹崩れを奪える中段。ガードされても距離が離れるため、それほど不利を感じない。

騰空斜掌（上昇中Ⓟ）は空中判定になるまでが早く、下段に対してや、投げ読みの逆二択で有効。ノーマルヒットでたたき付け。

中、遠距離での戦術

少し離れた距離では、順歩連掌（⇧⇧ⓅⓅ）、虎爪連掌（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）が有効、それぞれ2段目のⓅからは通常のⓅと同じ連係を出すことができ、ノーマルヒット時には連続ヒットしてダメージを与える。順歩連掌は触れさせれば有利になり、一気に間合いを詰めて奇襲することができる。虎爪連掌はカウンターで浮かせられ、リーチが長め。

また、ラウはスカし確定で使っていける優秀な技（次ページ参照）を多く持っているので、それらをうまく使って相手を抑制し、近距離戦に持ち込んでいこう。

虎爪連掌は有利時はもちろん、相手の攻撃に合わせるように出してカウンターを狙おう。コンボを決めれば大きなダメージだ。

壁際での戦術

壁正面で虎燕連舞（⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ）、崩身双虎爪掌（⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）、雷震入林（⇧Ⓟ＋Ⓖ）を決めた場合、壁にヒットして追撃が可能になる。また、壁を背にした場合は雷震入林と柳車旋転（⇦Ⓟ＋Ⓖ）の威力が上がる。

ノーマルヒットで壁張り付きにできる技は、側襲腿（立ち途中Ⓚ）、虎龍転身脚、虎形～燕子掌（虎形中Ⓟ＋Ⓚ）、虎脚背転（⇩Ⓚ）など。また、雷撃掌の部分をちょうど壁に当てることができれば派生も連続ヒットする、つまり連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）などで壁張り付きを誘発、半分近い体力を奪えるため覚えておきたい。

壁に対して斜めに鳳凰槍掌の2段目を当てた場合、写真のような壁ヒット＋側面状態になり、相手はガード不能状態となる。

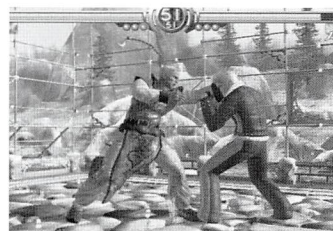
その際虎形に構えていれば、虎形～燕子掌や、黄鷹鎖喉（虎形中⇨Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ）などを連続ヒットさせることが可能。

壁に向かって虎龍転身脚などを当てて張り付かない状態、つまりあお向けで壁に当たった状態は、キャラ限定で追撃が入る。

ジャッキー、ベネッサ、リオン、パイが入りやすく、地面スレスレを虎燕爪拳（⇩Ⓟ＋Ⓚ）で拾って浮かせ直すことができてしまう。

虎形を使っていこう

自動的に虎形へ移行する技もあるが、鳳凰槍掌後や順歩連掌後などは任意で構えることができるため、連係の幅を増やすことができる。

穿心斜上双撃（虎形中ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）は中段始動の連係、3段目ヒットでたたき付け状態にする。2段目の特殊上段がカウンターで最後まで連続ヒットし、コンボが可能だ。虎形～燕子掌は上段をスカす性能を持つ、リーチの長めな技。虎脚背転（虎形中Ⓚ）は判定が強く、鳳凰槍掌がガードされていた場合でも肘に勝てる。騰空連環掌（虎形中⇩Ⓟ）は空中判定付き中段で、何とガードさせて有利になる。

背爪（虎形中⇦Ⓟ）は発生が12フレームと虎形の技の中で最速。派生があり、Ⓟのような感覚で使っていける。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

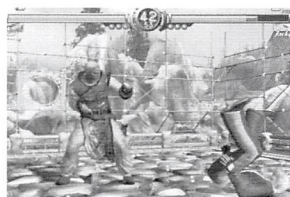
確定場面で使っていく技

代表的なのが虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）。相手が立ち状態で14フレームのスキへの確定反撃に使え、コンボが決まる。スカりにも決めやすい。しゃがみ状態で14フレームのスキには、鳳凰槍掌を使おう。

連環槍掌（⬇⇧Ⓟ⇨Ⓟ）は、初段が硬化カウンターで連続ヒットし、虎槍掌後と同じようにコンボが入る。主に投げや連係の上段部分をしゃがんだ際に重宝する。

伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）は18フレーム以上のスキの大きな下段技への反撃技で、こちらもコンボで追撃できる。有利時にしゃがみバックダッシュから打てばしゃがみⓅなどをスカしつつ当たり、遅らせ攻撃にもなる。

双虎烈破（⇧Ⓟ＋Ⓚ）は発生が20フレームと遅いが、相手の技のスカりに決めたい。高く浮かせることができ、大ダメージコンボを決めることができる。

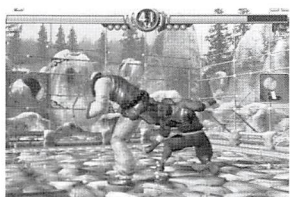
意外に優秀な技が転身裏旋脚（⇧or⬇ⓀⓀ）。上段をスカす下段で、硬化カウンター以上でつながってダウンを奪える。アイリーンの前掃旋風（⇩Ⓚ＋ⒼⓀ）のように、確定はあるが上段派生があり手を出しにくい場面で有効。

確定反撃をしっかり決めていけば、コンボでまとまった体力を奪える。極力投げやⓅで返さないようにしたい。

写真のように、連係の上段部分をしっかりしゃがめた場合は連環槍掌で返していきたい。各キャラのポイントを覚えておこう。

側面の攻防

柳車掛倒（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）後や燕陣旋風脚ヒット時は、相手の側面を奪っている状況になる。

燕陣旋風脚がカウンターヒットした場合、Ⓟが立ちガードできずに、転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）を連続ヒットさせることができる。Ⓟはしゃがみで回避されるが、その場合はミドルキックで側面よろけを奪え、Ⓟがほぼ確定でつながる。側面よろけを奪った際は展開が早く、回復が間に合わず斜下掌（⇧Ⓟ）などの中段で浮かせられることも多い。また、しゃがむ相手には投げが決まる。燕陣旋風脚ノーマル時は相手の背中側にオフェンシブムーブして攻めたり、通常通り二択をかけたい。暴れる相手はミドルキックで側面崩れに。燕陣旋風脚はガードされた場合も距離が開くので、不利だがオフェンシブムーブや、下がりが強い。

柳車掛倒後は燕陣旋風脚後と同じように攻めていける。投げ後は相手がよろけているので、回復が遅ければⓅが入る。左虎双掌〜転身双虎掌（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇦ⓅⓅ）も側面ヒットでつながるので、暴れとしゃがみに対しては、なかなかのダメージを与えるぞ。

側面よろけを奪えば、ほぼⓅが確定する。側面よろけ中に打撃を当てた場合は正面ヒットになるので、連拳腿を決めていこう。

燕陣旋風脚をガードされた後は、距離が離れて軸が若干ズレているため、不利なのだがオフェンシブムーブが有効で強い。

VS ラウ・チェン対策

ラウの攻めは特別難解ではない。基本の対策さえ覚えれば、後は読み合いと気合で勝負が決まる。

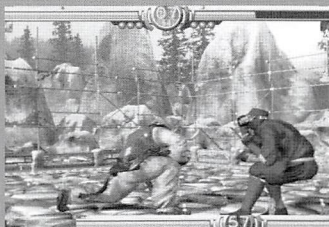
対ラウ・基本的対策

ラウは豊富なⓅ系連係、確定反撃やカウンター始動のコンボダメージ、通常投げを含め5方向の投げと、バランスの取れたキャラといえる。

強力な攻めに気が取られがちだが、投げも強力だ。⇨方向と⇧方向はダメージが大きいので、この二つを優先的に抜けていこう。ガードを固めているときも、投げ抜けを常に意識しておきたい。ここで投げを嫌がって暴れがちになると、左虎爪掌や転身穿肘撃などをカウンターでくらってしまい、大ダメージコンボにつながる。常に冷静になることが大切だ。

自分から攻める場合は、相手の確定反撃精度にもよるがラウの確定反撃性能は高いため、なるべく14フレーム以上のスキは見せないように。確定時以外に、遠距離戦でこちらの技をスカされた場合も優秀なコンボ始動技をくらってしまうため、安易な攻めやけん制は控えたい。

ラウは下段や投げに強い空中判定の騰空斜掌があるため、攻める際は安直なしゃがみⓅなどを控えよう。立ちⓅにすれば、逆に浮かせてコンボを決められるぞ。

転身穿肘撃には上段を潜る性質が。ガードしても距離が離れるので安易な攻めはよけられる。

有利になる場面も、虎形に移行されると不利が小さくなったり、割り込めなくなったりする。

鳳凰槍掌、燕陣旋風脚などのよく使われる上段系の技は、しゃがんできっちりコンボ始動技を決めていきたい。

虎形対策

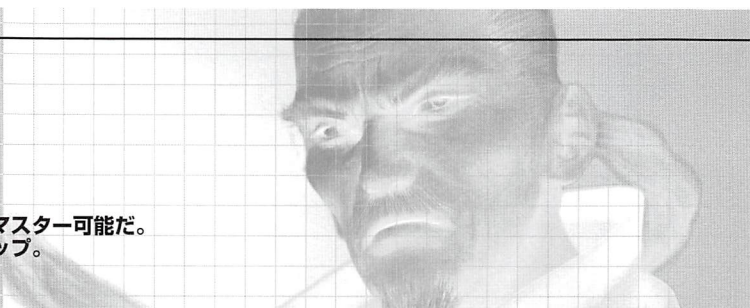
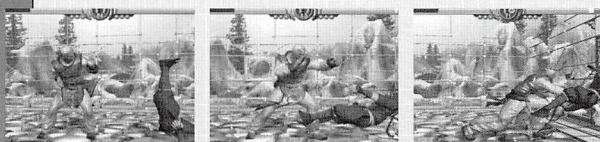
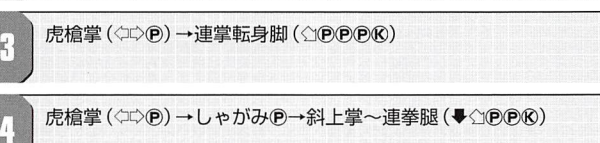
左写真でも触れたが、虎形に構える技をガードし有利になっても、鳳凰槍掌後は虎脚背転で肘がつぶされてしまう。Ⓟやしゃがみ Ⓟで勝てるが、その場合燕子掌や騰空連環掌に負ける。虎形移行が読めた場合、バックダッシュ避けでこれらをスカすのが安全だ。

虎形からの攻めは、立ちガードが比較的安定。解除からの投げや、ガードを崩す虎爪撃掌（虎形中⇨Ⓟ＋Ⓚ）を仕掛けられた場合は、しゃがんで反撃していこう。

偸歩撩陰掌をガードしても、投げと発生16フレームの上中段が背向けⓀに負ける。肘と下段で二択を。

LAU CHAN
ラウ・チェン

ラウのコンボはシンプルで高威力。立ち斜上掌ができればマスター可能だ。キャラと足位置限定コンボを覚えれば、さらにダメージアップ。

COMBO MANIACS

1 虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→転身双虎掌（➡Ⓟ⇦ⓅⓅ）

2 虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）

3 虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→連掌転身脚（⇧ⓅⓅⓅⓀ）

4 虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→斜上掌〜連拳腿（⬇⇧ⓅⓅⓀ）

5 伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→連環転身脚（➡ⓅⓅⓅⓀ）

6 伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→斜上掌〜転身双虎掌（⬇⇧Ⓟ⇦ⓅⓅ）

7 伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→前ダッシュしゃがみⓅ→斜上掌〜連拳腿（⬇⇧ⓅⓀ）

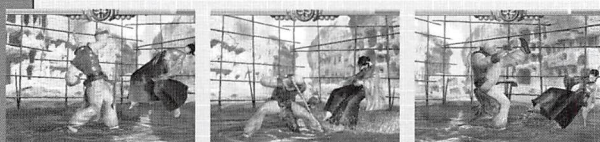
8 伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→転身双虎掌（➡Ⓟ⇦ⓅⓅ）

9 双虎烈把（⇧Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→連環虎燕掌（⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ）→虎燕爪拳（⇩Ⓟ+Ⓚ）→連拳腿（➡ⓅⓀ）

10 双虎烈把（⇧Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→連環虎燕掌（⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ）→転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）

11 双虎烈把（⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→斜上掌〜転身双虎掌（⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ）

12 双虎烈把（⇧Ⓟ+Ⓚ）→連環転身脚（➡ⓅⓅⓅⓀ）

13 双虎烈把（⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→転身双虎掌（➡Ⓟ⇦ⓅⓅ）

14 転身穿肘撃（⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→連環虎燕掌（⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ）→転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）

15 転身穿肘撃（⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→斜上掌〜連環転身脚（⬇⇧ⓅⓅⓅⓅⓀ）

16 転身穿肘撃（⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→斜上掌〜転身双虎掌（⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ）

コンボ解説

1は虎槍掌からの、全キャラ両足位置に決まる安定コンボ。2は重量級ハの字限定で、最速入力で決まる。また、3発目のⓅにディレイをかければ全キャラに入る。受け身のタイミングが難しく、失敗時は小ダウン攻撃が狙える。3はハの字限定で2より減る。コツは、3発目のⓅをかなり遅らせて浮かせ直すこと。ダメージは大きいが難しい。4はアキラの平行時限定で、前ダッシュからしゃがみⓅを入れ、その後は最速入力で。

伏虎双撃は、虎槍掌後と同じような浮きだが、決まるコンボが違うので気を付けたい。5はハの字のアキラに対してのコンボで、ハの字のときは7のコンボに切り替えよう。4と同じように、前ダッシュからしゃがみⓅを打つこと。6は平行時の重量級とアキラ以外に決まるコンボで、ハの字時は全段決まってダメージが大きい。8は全キャラに安定する。

双虎烈把カウンターヒットからは、軽量級のサラとベネッサの平行始動以外限定。10はサラ平行始動以外の軽量級に決まる。双虎烈把ノーマルヒットからは、11が重量級とハの字のアキラ以外に決まる安定コンボ。ウルフと足位置平行時のジェフリーには13を。ハの字のアキラ、ジェフリーには12が最速で決まる。

転身穿肘撃カウンターヒットからは、14が最大ダメージ。軽量級、リオン、ブレイズ、シュンに対して決まる。15はラウ、レイ、重量級ハの字限定。タイミングは最速でいい。16は全キャラに安定する。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

17 黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(➡Ⓟ⇦ⓅⓅ)

18 黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→連環虎燕掌(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)→転身双虎掌(➡Ⓟ⇦ⓅⓅ)

19 黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

20 虎燕旋子(⇨⇨Ⓚ)→転身双虎掌(➡Ⓟ⇦ⓅⓅ)

21 斜上冲捶(⬇⇧ⓅⓅ)or虎爪連掌(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

22 斜上冲捶(⬇⇧ⓅⓅ)or虎爪連掌(⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

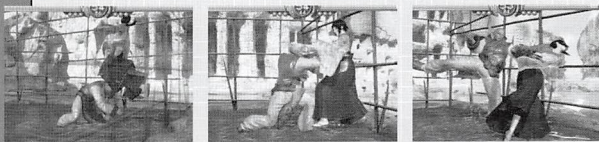
23 斜上掌～背旋連掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦Ⓟ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

24 連環虎燕掌(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→背旋連掌(Ⓟ⇦Ⓟ)

25 連環虎燕掌(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)→転身双虎掌(➡Ⓟ⇦ⓅⓅ)

26 虎燕転身脚(ⓀⓀ)→連環転身脚(➡ⓅⓅⓅⓀ)

27 雷震入林(⇧Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)

28 虎燕連舞(⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)

29 崩身双虎爪拳(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

30 壁張り付き→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)

31 壁張り付き→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

32 壁張り付き→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

33 壁ヒット後仰向け頭→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)

34 各種側面崩れ→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(➡Ⓟ⇦ⓅⓅ)

35 各種側面崩れ→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

36 各種側面崩れ→左虎爪掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

黒虎攔旋掌さばき成功時の崩れには 17、19 が安定コンボ。18 は最大コンボで、軽量級とリオンに対して決まる。

20 は虎燕旋子から唯一のコンボなので、これで安定していこう。ただ、リオン、シュン、ハの字のカゲには決まらない。

斜上掌、左虎槍掌で浮かせた場合は、派生の Ⓟ までワンセットが基本なので、浮いていたら 21 のコンボを決める。このとき、虎形に構えていたら 22 のコンボを決めていきたい。23 は、背旋連掌まで入れ込んでいたときに決めたい。

24、25 は使う機会の少ない連環虎燕掌始動のコンボ。

虎燕転身脚のみヒット時は、26 が重量級とベネッサに、カウンターヒット時はシュン、ブレイズ以外に決まる。決める機会は少ないが、ガードさせて有利な全回転攻撃なので、受け身攻めなどに使おう。

壁近くでは特定の投げのヒット効果が変わるので、27 ～ 29 を決めることができる。27 は雷震入林で投げた際、よほど壁から遠くなければ安定して決まる。28、29 は投げで壁に当てたときに打撃でバウンドを拾うコンボで、28 は壁に当てさえすれば決まるが、29 は若干離れた位置からしか決まらない。

壁張り付き状態へのコンボは、30 が安定。31 は壁に張り付いたキャラとの位置が斜めのときに。32 は、バックダッシュから浮かせ直すことで決まる。33 は少し特殊で、ジャッキー、パイ、リオンに対して決まりやすい。壁に仰向け状態でヒットした場合のみ可能。

側面崩れ時は 32 が軽量級に安定。35 は全キャラ安定で、36 は立ち斜上掌が苦手な人向けのお手軽コンボ、少し待ってから決めよう。

対戦攻略

パイ・チェン

華麗な動きで相手を魅了せよ!!

PAI CHAN

パイにはスピーディーな技が多く、オフェンシブムーブとの相性がいい。状況に合わせて使える技を多く持っているので、しっかりと覚えて使いこなしていこう。

Text：矢永

基本戦術

近距離での有利時は、中段攻撃と投げによる二択が基本。これに避け対策の回転系の技を加えていけば、近距離で十分闘っていける。

中段攻撃では、発生が早く、ガードされてもスキが小さい穿冲拳（⇨Ⓟ）と飛燕単脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が主軸。リターンを求めるときは、カウンターヒット時にコンボが狙える燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）と燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）、ノーマルヒットでダウンを奪える背転脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）を使っていこう。しゃがみがちな相手には、旋中腿（⇧Ⓚ）や高弾腿（立ち途中Ⓚ）で、よろけ（尻もち）させてからの攻めが有効だ。

回転系の技では、特殊上段の全回転攻撃、燕青旋風脚（Ⓚ＋Ⓖ）が使いやすい。発生途中が空中判定なので下段攻撃に強く、ヒット後は後述の背向けからの強力な攻めを展開できる。

逆にこちらが不利になった場合は、発生の早い立ちⓅや、さばき技の燕青槍掌（⇨⇦ⓅⓅ）が頼れる。避け投げ抜けや屈伸などと使い分けていこう。なお、燕青虎双破被ガード後など不利が大きな場面では、背転脚や燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）ならつかみに相殺されない。また、この二つの技はオフェンシブムーブ（以下OM）をつぶしやすい。

遠距離では、間合いを計ってけん制技を誘い、そのスカりに連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）を狙っていくのが強力。これで技を出しづらくさせ、跳歩蒼下捶（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）からの仆腿や、立ちⓅ、蒼下捶（⇧Ⓟ）からの連係で攻め込むのが基本となる。

背転脚は中段攻撃の主力となる技。飛燕単脚も含め、Ⓚ＋Ⓖのボタン入力で出さないと発生が遅くなることに注意しよう。

飛燕単脚は12フレーム目から空中判定になる。五分の状況でのしゃがみⓅや、燕青虎双破ガード後の下段系に勝つことができる。

確定反撃に使う主要技

立ち状態への確定反撃では、10フレームのスキに入る連拳腿（ⓅⓀ）と14フレームのスキに入る高蹴腿（Ⓚ）が基本。特大のスキに入る連環単劈は、入力の関係上1フレーム遅くなると考えておいた方がいい。

しゃがみ状態では14フレーム以上のスキに入る飛燕烈脚（Ⓚ＋ⒼⓀ）が重要。しゃがみ状態から⇩Ⓚ＋Ⓖで出すときは、一度レバーをニュートラルに戻さないと燕青旋風脚が暴発してしまうので注意。

	硬化	技名	立ち	しゃがみ
1	10	連拳腿（ⓅⓀ）	○	×
2	14	高蹴腿（Ⓚ）	○	×
3	14	飛燕烈脚（Ⓚ＋ⒼⓀ）	△	○
4	15	高弾腿（立ち途中Ⓚ）	△	○
5	17	連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）	○	×
6	20	燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）	△	○

オフェンシブムーブの有効活用

パイの中段攻撃は、ノーマルヒット時に1～4フレーム程度有利になるものが多い。この状況で有効なのが側身撑掌（OMⓅ）。しゃがみⓅや立ちⓅなど、発生の早い技のほとんどに勝つことができ、基本的に避けられることが無い。ガードされても3フレームしか不利にならず、立ちⓅで肘クラスの技をつぶすことができる。

これだけ強力な側身撑掌だが、判定の強い技や、発生の遅い技を出されるとつぶされてしまう。しかし、これらの技は燕青虎双破でカウンターヒットを奪えるので、選択肢の簡略化と火力の向上につながるため好都合だ。立ちガードに対しては、OMからの投げを交ぜていこう。

しゃがみヒットにはよろけを誘発できるのも大きな利点。側面よろけなら、立ちⓅの回復がほぼ不可能。

背向けからの強力な二択

背向け状態で5フレーム以上有利な状況では、ガードやレバー⇦入力で振り向いてからの投げがしゃがみで回避できない。このシステムを最も生かせるのが、燕青旋風脚ヒット時。この技のヒット時は、相手を側面状態にするので、背身肘撃（敵背後⇩Ⓟ＋Ⓚ）が軽量級Ⓟにも負けず、振り向いてからの投げとの二択が強力。

燕青旋風脚からは強力な攻めを展開できる。下段全回転攻撃の座架旋腿（敵背後⇩Ⓚ）でも、しゃがみⓅ以外のほとんどの技をつぶせる。

しゃがみⓅには前蹴後転脚（敵背後⇩Ⓚ）が有効。ヒット時は空中コンボを決めることができ、ガードされても有利を維持できる。

移行技ごとの仆腿での狙い

連拳腿ヒット後は5フレーム、跳歩蒼下捶はガード時4フレーム・ヒット時6フレーム有利な状況で仆腿に移行できる。この場合は仆腿～冲拳（仆腿中Ⓟ）で肘クラスの技をつぶせるので、しゃがみⓅをスカしやすい仆腿～後掃腿（仆腿中Ⓚ）との二択が強力。燕青擺脚（⇦Ⓚ）からの仆腿は、肘やしゃがみⓅでの反撃に仆腿～金鶏（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）を狙っていくために使おう。これを見せることによって、仆腿移行無しの燕青擺脚から自由に動きやすくなる。蒼下捶からの仆腿は、蒼下連捶（⇧ⓅⓅ）にしゃがみⓅで割り込む相手への一点読みに有効。最速の仆腿～金鶏を、しゃがみⓅの硬化にヒットさせることができる。

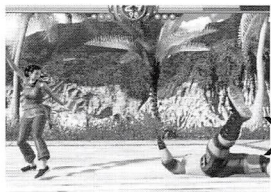
空中判定のある仆腿～前掃腿蹬脚（仆腿中Ⓚ＋Ⓖ）。有利時のしゃがみⓅ、燕青擺脚移行時のローキックに対して有効。

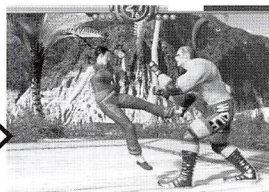
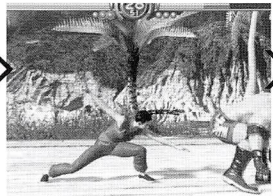
※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

投げからの追加ダメージを狙え

旋風燕華（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖ）後は、相手の起き上がり方により多彩な追撃を狙っていける。

まず横転起き上がりに対しては、ダッシュからの雷陰掌打（敵ダウン中⇧Ⓟ）が回避困難（重量級はほぼ不可能）。雷陰掌打を比較的避けやすいのは、その場起き上がり。代わりに飛燕鷹蹴（敵ダウン⇧Ⓚ＋Ⓖ）が確定するので、その場起き上がりを読んだら狙ってみよう。後転起き上がりには、わずかにしゃがみダッシュしてから蒼下旋風脚の最大タメを出せば、起き上がりに対しキレイに重なる。成功時のリターンが大きく、タイミングと方向次第では横転起き上がりに対しても重なる強力な起き攻めだ。

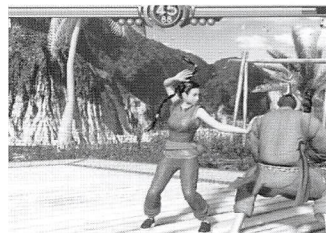
空烈天鳳（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）や背身挑掌（敵左右Ⓟ＋Ⓖ）、背身掛脚（敵背後⇩Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）後に受け身を取らない相手は、雷陰掌打での追撃を回避するために横転起き上がりを選択することが多い。この状況では、投げ後に受け身の有無を問わず、受け身攻めの感覚で燕青擺脚を出していくのが効果的。受け身に対してはヒット状況に合わせた攻めを仕掛け、受け身無しなら仆腿に移行しよう。こうすれば横転起き上がりに仆腿～後掃腿を重ねることができ、最速の起き上がり攻撃を中・下ともにつぶすことができる。

旋風燕華からは、"女優投げ"の名に恥じぬ華麗なセットプレイが可能。まずは旋風燕華で相手を投げ飛ばし……、

少しだけしゃがみダッシュしてから蒼下旋風脚（⇧⇩⇧から⇧入れっぱなしでⓅⓀ）をタメる。何度かやってみてタイミングをつかもう。

相手が後転起き上がりしていれば重なる。中・下段どちらの起き上がり攻撃もほとんどつぶすことができ、避けや当て身もできない。

受け身攻め

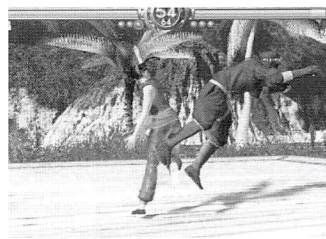
パイの受け身攻めは、前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や燕青旋風脚などの回転系の技を重ねて、暴れと避けをつぶし、固まる相手はしゃがみ投げや立ち投げで崩すのが基本。ただし、これだけではしゃがみガードに対して効率が悪いので、旋中腿や背転脚などの、中段攻撃も使っていこう。

空中コンボを、飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）などの硬化が短い技で締めたときは、OMⓅを使った攻めが強い。相手の受け身に対して早めにOMしておき、ディレイのOMⓅと、OMからの投げの二択が対応されづらく、リスクが低い。

そのほか、きりもみ系のダウンには跳歩蒼下捶から攻めていくのも面白い。

OMⓅをタイミングよく出せば、受け身に重なり避けられない。重ねるためには、かなり早いOMが必要だ。

特殊な性質を持つ技

パイの中段攻撃には、特殊な性質を持つものが多い。穿冲拳は正面からしゃがみヒットしてもよろけを誘発することは無いが、背後（側面）からしゃがみヒットさせるとよろけを誘発できる。これを有効に使えるのが燕風輪翔（敵しゃがみ⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）後。燕風輪翔の崩し後は、相手しゃがみ状態で背後を取れ、14フレーム有利な状況。このため、投げ後に最速で穿冲拳（⇨Ⓟ）を出せば、確実に背後しゃがみヒットし、背後よろけを誘発できる。ここからの回復の遅い相手には、旋中腿での背後崩れ狙いが有効だ。

振り向き攻撃の飛燕転身掌（立ち途中Ⓟ＋Ⓚ）は、正面の相手にノーマルヒットしても特殊なヒット効果は無い。しかし側面からヒット時は側面よろけを誘発でき、背後からのヒット時は浮かせるという変わった性質を持つ。

特殊な性質を持つ飛燕転身掌。正面カウンターヒット時はよろけ時間が長く、振り向きの連拳腿がほぼ確定。

VS パイ・チェン対策

強キャラとされるパイ戦では、しっかりとした対策を練ることが重要。キャラの特性を理解して、選択肢の穴につけ込もう。

安易な行動を減らす

近距離での注意点は、五分前後の状況でのしゃがみⓅを控えめにすること。パイには飛燕単脚や燕青旋風脚、燕青雷撃拳（⬇⇦Ⓟ）などしゃがみⓅに強い技が多い。安易なしゃがみⓅはそれらの的になってしまう。また、回転系の技が充実しているので、不利になったときの避け投げ抜けも控えめに。代わりに回転系の技への対応として、しゃがみガードを多めにするのがいいだろう。ガード後にヒザクラスの技で反撃できる下段全回転攻撃は元より、ガードしても確定の反撃が無い上段の全回転攻撃に対しても、しゃがむことによって大技での反撃が可能になる。ここでしっかりと反撃し、回転系の技を出させづらくして避けよう。

また、パイはノーマルヒットで大ダメージを与える中段を持たないので、つかみをしゃがめる状況では、しゃがみにそれほどリスクは無い。

こちらから攻めるときは、発生の早い立ちⓅでの割り込みと、さばき技の燕青槍掌、当て身技への対応が重要。これに対しての簡単な対処は下段攻撃。特に下段全回転攻撃は避けに対応でき、ガードされても大ダメージは受けないので気軽に使いやすい。そのほか、有利が小さな状況ではOMが有効。燕青槍掌に引っかかりづらく、うまくいけば側面崩れで大ダメージを狙える。有利が大きなときは、上段のキック系の技も有効。中でもベネッサやブラッドの、特殊上段のハイキックは主力にしていきたい。

安易にしゃがみⓅで暴れることだけはやめたい。特に投げをしゃがめる状況では厳禁。

攻めるときは下段攻撃と上段攻撃が重要。読み切られても、それほど痛い反撃は受けない。

PAI CHAN
パイ・チェン

COMBO MANIACS

パイのコンボで最も気を付けるべき点は、飛燕弾腿をなるべくフレーム消費無しで出すこと。足位置確認が必要なものは少ないので、これさえできれば比較的簡単なはずだ。

1 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

2 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→飛燕烈脚（⇙Ⓚ＋ⒼⓀ）

3 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

4 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）

5 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→紫燕後旋（⇨ⓀⓅⓀ）

6 燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）

7 高蹴腿（Ⓚ）→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

8 高蹴腿（Ⓚ）→連環後旋腿（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）

9 高蹴腿（Ⓚ）→レバー前入れⓅ→1フレーム消費しゃがみⓅ→連拳腿（ⓅⓀ）

10 高蹴腿（Ⓚ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

11 高蹴腿（Ⓚ）→レバー前入れⓅ→紫燕背転（⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ）

12 連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

13 連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→1フレーム消費しゃがみⓅ→連拳腿（ⓅⓀ）

14 連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）→連環後旋腿（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）

15 連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→紫燕背転（⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ）

16 連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

17 燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）

18 燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→飛燕烈脚（⇙Ⓚ＋ⒼⓀ）

19 燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→連環遠撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）

20 燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→連拳腿（ⓅⓀ）

コンボ解説

カウンターヒットで浮かせることができる燕青虎双破からは、重量級以外に入る1を基本とし、重量級には5を使っていこう。軽量級とジャッキー、レイ、ブラッドには、ダメージの高い2が入る。足位置ハの字のときはパイに3、ジャッキーには4を入れることが可能。6は2のフォロー的なコンボで、重量級とリオン以外に入る。

主に反撃技として使う高蹴腿からは、重量級と足位置平行時のリオン以外に入る7が基本。重量級の足位置ハの字のときは8、リオンの足位置平行時には飛燕弾腿を入れていこう。重量級の足位置平行時には9が狙えるが、ヒット時の距離によっては入らないこともある。10と11は軽量級とリオン、レイを除く軽中量級に足位置に関係無く入り、足位置ハの字ならばレイ、ジャッキー、ラウにも11を決められる。

連環単劈ヒット後は、ジェフリーと足位置ハの字のシュン以外に12が入る。ジェフリーには足位置平行時に13、足位置ハの字のときは14を使っていこう。足位置ハの字のシュンには、残念ながら何も入らない。15は軽量級とリオン、レイに安定するダメージの高いコンボ。16はジャッキー、ラウ、レイ、アオイ、ベネッサに足位置に関係無く入り、足位置平行時ならサラ、ブラッドにも決めることができる。

燕舞連脚からは、相手が受け身を失敗したときにコンボが狙える。17は全キャラに入る安定コンボだが、リオンには立ちⓅが入らないことがあるので注意。18はジャッキー、ラウ、カゲ、ゴウ、ブラッド、ブレイズ、サラと足位置ハの字のベネッサに入る最大ダメージコンボ。足位置平行時のウルフには19、パイ、アオイと足位置ハの字のベネッサには20を使っていこう。なお、19はジャッキーにも狙うことが可能。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

21 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→蒼下捶～連拳蹬起脚(⇙ⓅⓅⓀⓀ)

22 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)

23 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→しゃがみⓅ→連拳蹬起脚(ⓅⓅⓀⓀ)

24 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→紫燕背転(⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ)

25 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→相手の背中側にデフェンシブムーブ→紫燕後旋(⇨ⓀⓅⓀ)

26 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

27 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ(空振り)→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

28 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→飛燕鷹蹴(⇧Ⓚ+Ⓖ)

29 蒼下連捶掌(⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

30 燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)→背身崩捶～連拳蹬起脚(敵背後ⓅⓅⓀⓀ)

31 燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)→後蹴腿(敵背後Ⓚ)

32 燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)→後蹴腿(敵背後Ⓚ)→連拳腿(ⓅⓀ)

33 燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)→背身下捶～蒼下連捶掌(敵背後⇩ⓅⓅ⇨Ⓟ)

34 裏圏捶(⇖Ⓟ)→レバー前入れⓅ→燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

35 裏圏捶(⇖Ⓟ)→紫燕後旋(⇨ⓀⓅⓀ)

36 裏圏捶(⇖Ⓟ)→レバー前入れⓅ→紫燕背転(⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ)

37 裏圏捶(⇖Ⓟ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

38 裏圏捶(⇖Ⓟ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

39 燕蹴背転脚(⇦➡Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

40 燕蹴背転脚(⇦➡Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

41 燕蹴背転脚(⇦➡Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

42 燕蹴背転脚(⇦➡Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ+ⒼⓀ)

43 各種側面崩れ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ+ⒼⓀ)

44 各種側面崩れ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

蒼下連捶掌のたたき付けからは、21がジャッキーと重量級を除く全キャラに安定。ジャッキーには、オフェンシブムーブをデフェンシブムーブ(失敗避け)に変えれば決めることができる。22と23は、足位置平行時のカゲとシュン以外に入り、ダメージは全く同じ。24はダッシュのタイミング次第で、重量級以外の全キャラに入る。25はシュン限定の大ダメージコンボ。26はレイとシュンに、27はサラ、ゴウ、シュンと足位置平行時のブラッドにそれぞれ安定する。重量級の足位置ハの字は28、29で妥協するのが無難。なお、28の飛燕鷹蹴は少し遅らせて出した方がダメージが高くなる。

燕青騰空擺脚からも、相手が受け身をミスしたときはコンボが決まる。足位置平行始動からは、レイ以外の全キャラに30が入り、ウルフ、ジャッキー、サラ、アオイ、ベネッサには33を狙える。32はサラとアオイに狙え、足位置平行始動のベネッサも立ちⓅのみなら追撃可能。

裏圏捶ノーマルヒット後は38が安定。足位置平行始動のリオン、ジェフリー、ウルフ以外には37、ベネッサ以外の軽量級に34、ベネッサ、ジャッキーと足位置ハの字始動のカゲ、ゴウ、ブラッド、ブレイズには35が決まる。

燕蹴背転脚からは、重量級とジャッキーに41、そのほかのキャラに対しては40を基本とし、パイとアオイに39、ベネッサ、ブレイズ、ラウ、レイと足位置ハの字始動のリオン、ブラッド、カゲ、ウルフに42を使っていこう。なお、厳密にはこれらのコンボは、軽量級以外は立ちⓅの部分で受け身を取ることができる。

側面崩れ後は相手のどちら側から崩れを奪ったのかが重要。ダメージの高い43は、腹側からの崩れに対しては、シュン、ウルフ以外の全キャラに入り、背中側からの崩れにはラウ、リオン、ベネッサ、サラ、アイリーンのみに入る。

プロレスラーの神髄を見せ付けろ！

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

高威力の打撃技と、多彩な投げが特徴のウルフ。打撃や投げ技に正確な状況判断を加えれば、与えるプレッシャーは計り知れない。一瞬のスキを突いて勝利をつかめ！

Text：アストロ

基本戦術を構築していこう

強力な投げ技と重い打撃を繰り出すウルフは、『VF』屈指のパワーキャラ。大技に特化した感はあるが、基本的な攻撃もそろっている。

攻めの基本は、他キャラの肘相当の役割を持つスクリューフック（→↘↓↙←Ⓟ）や、比較的使いやすいアローナックル（↘Ⓟ）、コメットフック（↙Ⓟ）など。出の早い打撃技を軸にして、要所で投げを狙っていく。これらの打撃技を、相手の打撃をガードした後や立ちⓅヒット後などに、投げ技と織り交ぜて使えば基本的な戦術が完成する。立ちⓅやしゃがみⓅがカウンターヒットすれば、有利がより大きくなるので、投げを警戒する相手に大技を繰り出していける。本命の投げを意識させ、投げを回避しようと打撃で暴れる相手にはニーリフト（→Ⓚ）などを狙って一気に体力を奪おう。

避け投げ抜けでウルフの攻撃を回避する相手に対しては、全回転技のデスサイズ（Ⓚ＋Ⓖ）を筆頭に、半回転属性で背中側に避ける相手に対して有効なオーガスラッシュ（→↘↓↙←Ⓟヒット時＋ⓀⓅ＋Ⓖ）、腹側の避けに対して狙っていけるオーガチョップ（←↙↓↘→Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）などで大ダメージを狙える。

また、避けを読んでいれば遅らせたトーキックスタナー（←Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖ）を狙ってもいい。打撃以外では、キャッチ投げのフランケンシュタイナー（↙Ⓟ＋Ⓖ）が効果的。

単発系の打撃を駆使し、投げ技を決めるまでの布石を作っていく。まずは打撃技で相手を押さえ込んでいこう。

距離に応じて技を使い分けよう

投げの届かない間合い、いわゆる中距離ではリーチのある技を使っていきたい。特に狙いやすいのが、中段攻撃のソバット（←Ⓚ）。他キャラのミドルキックに相当する蹴り技で、中距離ではリーチのあるけん制技として重宝する。

ダウンを奪いたい場合は、フェイスリフトキック（↘Ⓚ）やグリズリーラリアット（↘Ⓟ＋Ⓚ）などを狙おう。スキはあるがどちらも半回転攻撃なので、比較的当てやすいぞ。

中距離での打撃には、ソバットを有効活用しよう。先端が当たるように使えば、相手の反撃を制限できるぞ。

受け身攻めを強化しよう！

ウルフの受け身攻めは、勝利に結び付くキーポイントとなる。まずは、各状況に応じて受け身攻めを考えていこう。一般的に多い状況があお向け足側の横転受け身。この受け身後は相手がしゃがみ状態となっているのがポイントで、本命は各種下段投げとなる。

下段投げを防ぐ"避け"に対しては、全回転攻撃のデスサイズや上段投げといった選択肢で攻めよう。特定の避け方向や打撃での暴れには、オーガスラッシュやオーガチョップなどの打撃で対応する。これらを使い分ければ、直接的なダメージを与えられる。技を繰り出すタイミングを覚え、単調にならないようにしよう。

次に、あお向けその場受け身などの状況。これは腹崩れから追撃を決めた後などの受け身が該当する。この状態ではフランケンシュタイナーなどのキャッチ投げを本命にすれば、相手の行動を制限できる。しゃがみ状態になる技などで暴れる相手には、トーキックスタナーでキッチリとダメージを奪えるため、強力な二択攻撃が完成するぞ。

これらの受け身攻めは、相手が受け身を取るかどうかを判断しながら使おう。

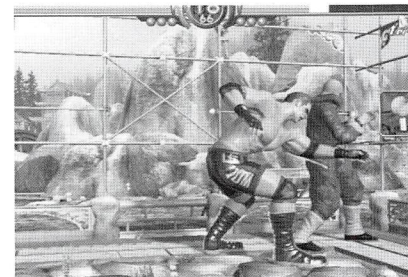
受け身攻めは最大のチャンス。各状況に応じた受け身攻めを展開できるように、瞬時に準備しよう。

横転受け身には、下段投げが大本命。裏の選択肢で、デスサイズや立ち投げといった、避けに対応できる技も用意しておこう。

その場受け身に対しては、直線的な打撃技でもOK。キャッチ投げを中心にすれば、相手の行動を制限できるので強力だ。

壁を使った攻撃を意識する

壁があるステージでは、グリズリーラリアットやクイックショルダー（→→Ⓟ＋Ⓚ）などダウンを奪う攻撃が有効だ。両技ともカウンターヒットで壁張り付きを誘発するため、コンボを狙うことが可能。特に前者は下段攻撃なので相手に見切られにくく、ヒットさせやすい。

後者は非常にリーチが長いため、中距離からでも狙っていける。また、ノーマルヒットでも壁に当たれば受け身を取れないダウンになることが多いので、手軽に追加ダメージを狙いやすくなっている。

壁を利用すれば、ダメージ効率が大幅に強化。特に、相手の背後に壁がある場合は打撃での二択を迫っていこう。自分の背中側に壁がある場合は、スウィングスルー（↙Ⓟ＋Ⓖ）が強力な武器になる。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

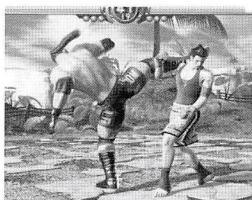
デスサイズ有効活用

全回転攻撃であるデスサイズは、上段攻撃ながら高性能な技だ。発生が遅いことを除けば、技の持続が長く、ガード時には五分の状況とローリスク。さらに、ヒット後は相手を側面に向かせた状態で大幅に有利となる。

ノーマルヒット後は、立ち投げとソバットの二択が強力。前者はしゃがみで回避できないため、立ちⓅやしゃがみⓅなどの暴れで回避する相手には完全な二択が成立する。暴れに打ち勝てるのが後者のソバット。カウンターヒット後は側面崩れを誘発し、さらなる追撃が狙えるため、一気にダメージを奪える。

このデスサイズ、相手の受け身に合わせていく使い方が理想的だが、技の持続が長いため中距離でのけん制としても機能する。なお、先端などでヒットした場合、上段投げ（つかみ部分）が届かない場合がある。このような場合はジャイアントスイング（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）やK.S（⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）と入力しよう。そうすれば、つかみと同じ発生で技のリーチが伸びるため、相手の側面をつかむことができるぞ。

デスサイズカウンターヒット後は、各種上段側面投げが連続で決められる（投げ抜け可能）ほか、打撃では1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）が連続でヒットするほど有利な状態となる。

デスサイズは、受け身攻めや中距離でのけん制として役立つ。リーチと持続が長いため、突進系に対して有効だ。

ヒット時は最速で打撃か投げ技かを判断。大きく有利となるので、一方的に二択を迫ることができるぞ!!

側面からソバットをカウンターヒットさせれば、追撃のチャンス。側面崩れからのコンボを決められるため、一気に大ダメージ。

オフェンシブムーブを組み込もう

有利時に効果を発揮するオフェンシブムーブ（以下：OM）は、攻撃の幅を広げるための重要な技だ。基本的な使いどころは立ちⓅヒット後や、しゃがみⓅヒット後などの有利な場面。また、対軽量級など肘クラスでの二択が通用しない場面などでも活躍する。

有利な状態では、相手をしゃがみ状態にさせるアローナックルヒット後のOMが有効。避けと暴れ技に対処でき、攻勢を維持できる。ウルフはほかにも単発系打撃を多く持つので、有利になる技を当てた後などはOMを取り入れて、戦術の幅を広げてみよう。

有利な場面で活躍するOMは、戦術を広げるためのアクセントに最適。直接二択が仕掛けられない"少し有利な場面"では積極的に取り入れていこう。相手の行動次第で攻めが継続するぞ！

VS ウルフ・ホークフィールド対策

対ウルフで注意すべきは、各種投げと投げにつなげるための打撃。投げへの布石を看破して、相手を封じ込めよう！

防御方法はシンプルに

投げの脅威は大きいが、その半面投げへの布石となる打撃技はシンプルなものばかり。まずは、投げのプレッシャーが大きい近距離から防御面の地盤を固めていこう。

近距離の主力となるのは、肘クラスの発生のスクリューフック。背中側半回転なので、避ける場合は腹側を意識しよう。もちろん、避けに投げ抜けをキッチリと入れていけば、最速の二択をある程度回避することができる。避け方向を間違えても、ノーマルヒットならウルフ側が不利となる。派生技に注意しつつ、すぐさま攻めに転じよう。

防御面では避けを多用し過ぎると、遅らせ打撃や逆方向の回転系打撃の的になる。屈伸や、軽量級なら立ちⓅ暴れなどを駆使して、相手に攻撃の的を絞らせないようにすることが大事だ。

中距離では、リーチの長いクイックショルダーと、間合いを詰めての0フレーム投げが脅威となる。これらはガードに専念していると、ウルフ側にチャンスを与えてしまうようなもの。これに対処するには、間合いを詰めながら逆にけん制技を出していくこと。これである程度動きを制約することができる。なるべくスカったときのスキが小さい技を使うことが理想だ。スキの大きい技をスカされてしまうと、一気に大ダメージを受けるので注意。

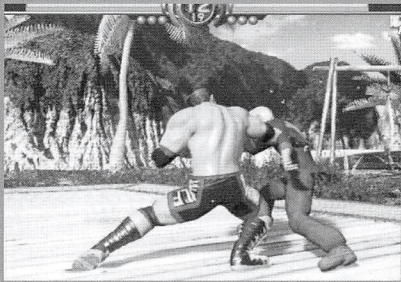
ウルフ最大の武器は投げ技。まずはこれを封じるのが課題。避けを行なう際は、キッチリと投げ抜けを入れておくこと！

近距離では腹側を意識して防御体勢を取ろう。ただし、毎回同じだと狙われる可能性があるので、的を絞らせないように。

中距離では、立ちⓅなどのスキの小さい技が有効。ヘタにミドルキックなどを出してスカされると、一気にピンチになる。

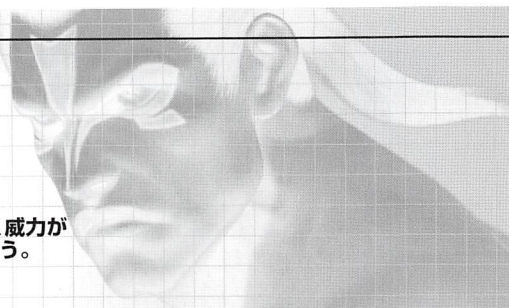
受け身後の防御手段

受け身を取った場合は、ウルフ側の強力な攻撃が待ち受けている。確実な防御法は無く完全な読み合いとなるわけだが、基本的には近距離戦と同じ手段で対処したい。

腹側避けで完全対処できるわけではないが、高威力のオーガスラッシュや、再度ダウンさせられるグリズリーラリアットに対処できる。後は、受け身のタイミングをずらしたり、受け身を取らない選択を交ぜることで、ウルフ側の攻撃を絞らせないようにするのが効果的だ。

受け身を取った後は、近距離と同様に腹側避けを意識しよう。全回転と背中側の攻撃に対して無防備となるが、距離が近いことを考慮すると、立っている状態と同感覚で対処するのがいいだろう。

WOLF HAWKFIELD
ウルフ・ホークフィールド

単発系打撃で成り立っているため、コンボはほかのキャラに比べて簡単なものが多く威力が高いものばかり。まずは確実にダメージを与えられる基本コンボからしっかり覚えよう。

COMBO MANIACS

No.	コンボ
1	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→レバー前入れ立ちⓅ→1、2、アッパー(ⓅⓅⓅ)
2	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→レバー前入れ立ちⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
3	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
4	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→ダブルハイキック(ⓀⓀ)
5	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→クイックショルダー(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)
6	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→ニーリフト(⇨Ⓚ)
7	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
8	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)
9	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)
10	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ニーリフト(⇨Ⓚ)
11	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
12	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→クイックショルダー(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)
13	ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
14	ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)
15	ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→クイックショルダー(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)
16	ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
17	エルボーバット(⇦Ⓟ)→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
18	エルボーバット(⇦Ⓟ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⇩⇘⇨Ⓟ)
19	エルボーバット(⇦Ⓟ)→しゃがみⓅ→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
20	エルボーバット(⇦Ⓟ)→各種ダウン投げ
21	スクリューフック(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ)カウンターヒット→リバーススレッジハンマー(⇘⇘⇨Ⓟ)
22	スクリューフック(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ)カウンターヒット→ソバット(⇦Ⓚ)
23	デスサイズ(Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→1、2、アッパー(ⓅⓅⓅ)
24	デスサイズ(Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→各種上段側面投げ

コンボ解説

1のコンボは軽量級に。カウンターヒットならば中量級にまで決められる。距離を運べるので、リングアウトや、壁ステージならさらなるダメージを期待できる。2は軽量級相手に狙う。3は重量と足位置関係無く狙える安定コンボ。4、5、6、7、8は始動技ヒット後に足位置が平行になる場合に狙う。重量関係無く決められて、5、6、8は威力が低いものの、その後の受け身攻めに移行しやすい。

9～12は、しゃがみヒットしたときや、ヒット後の確認が遅れた場合に狙う。13から16は始動技がカウンターヒット時に決まる、ウルフの代名詞ともいえるコンボ。13、14、15は全キャラクターに狙えるコンボだが、14は追撃のタイミングが少し遅れてしまうと決められなくなってしまうので注意。キャラクター+足位置限定ではあるが、最大ダメージを狙いたい場合は16を狙おう。サラ、ベネッサ、ジャッキー、ウルフ、リオン、ブラッドに決められる。ジェフリーにもしゃがみⓅをヒットさせられるが、スクリューラリアットまでは決めれられないので、追撃はクイックショルダーにしよう。

17は受け身の取れないたたき付けからのコンボで、足位置がハの字始動で全キャラクターに決められる。平行時に始動した場合は18を狙い、軽量級になら19にすることでダメージアップできる。21は主力からのコンボで、アキラ、ラウ、シュン、ジェフリー、ウルフ以外のキャラに。23、24、25は共にカウンターヒットから狙える連続技なのだが、24の場合、厳密には側面投げが投げ抜け可能となっているので確定で決まるコンボではない。

ノーマルヒットでコンボが狙えるリグレットディスチャージからは、27が足位置関係無く

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

25 ロードロップキック（⇨⇩Ⓚ）カウンターヒット→各種ダウン攻撃

26 リグレットディスチャージ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）→スクリューラリアット（⇨⇖⇩⇗⇦ⓅⓅ）

27 リグレットディスチャージ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）→トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

28 リグレットディスチャージ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⬇⇖⇨Ⓟ）

29 リグレットディスチャージ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）壁ヒット→1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）

30 リグレットディスチャージ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）→各種ダウン攻撃

31 パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→スクリューラリアット（⇨⇖⇩⇗⇦ⓅⓅ）

32 パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⬇⇖⇨Ⓟ）

33 パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→スクリューラリアット（⇨⇖⇩⇗⇦ⓅⓅ）

34 パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→クイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

35 各種腹崩れ→クイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

36 各種腹崩れ→ドラゴンフィッシュブロー（⇨ⓅⓅ）

37 各種腹崩れ→トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

38 各種腹崩れ→各種下段投げ

39 スウィングスルー（⇗Ⓟ＋Ⓖ）壁ヒット→ボディブロー（⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→クイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

40 スウィングスルー（⇗Ⓟ＋Ⓖ）壁ヒット→ボディブロー（⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

41 スウィングスルー（⇗Ⓟ＋Ⓖ）壁ヒット→ボディブロー（⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→各種下段投げ

42 側面崩れ→ドラゴンフィッシュブロー（⇨ⓅⓅ）

43 側面崩れ→トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

44 側面崩れ→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⇩⇖⇨Ⓟ）

45 スカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ）→1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）→クイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

46 スカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ）→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→クイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

47 スカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ）→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ニーリフト（⇨Ⓚ）

48 ターボドロップ 3rd（⇨⇖⇩⇗⇦Ⓟ＋Ⓖ）壁ヒット→1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）

49 ターボドロップ 3rd（⇨⇖⇩⇗⇦Ⓟ＋Ⓖ）壁ヒット→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→パウンディングエルボー（⇙Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ニーリフト（⇨Ⓚ）

50 ローパンチカット〜背面取り（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇦）→エルボーバット（⇦Ⓟ）→トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

51 ローパンチカット〜背面取り（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇦）→トーキックスタナー（⇦Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖ）

52 プッシュ（キャッチ中⇖Ⓟ＋Ⓖ）→エルボーバット（⇦Ⓟ）→スクリューラリアット（⇨⇖⇩⇗⇦ⓅⓅ）

53 プッシュ（チェンジ中⇨Ⓟ＋Ⓖ）→トーキックスタナー（⇦Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ）

全キャラに入る。平行時スタートなら26が威力が高く、タイミングよくしゃがみⓅを挟めばダメージアップを望める。ハの字でヒットした場合は、28か25を狙うようにしよう。

⇙Ⓟ＋Ⓚからの連続技は31が足位置関係無く決まる。ヒット確認が難しいので追撃のコマンドもレバーだけ入力しておこう。32はハの字始動の連続技で、平行時は33。このときにしゃがみⓅで浮きが高い相手は34も狙える。

各種腹崩れからは、38が最大ダメージだが投げ抜けによる回避が可能なため、35〜37までの打撃が安定。また、腹崩れ後に、少し待ってからのしゃがみⓅで浮き直しを狙えるが、ダメージは若干上がる程度。

壁ヒットからの腹崩れは、距離によって回避不能。41は、斜めから壁ヒットを狙えば背後下段投げを狙える高威力コンボに。正面から壁ヒットを奪ったら39と40が決めやすい。

各種側面崩れからは44が最大威力を誇り、重量と足位置に関係無く決められる。側面崩れの確認が遅れた場合は、威力が低いものの42と43が手堅くダメージを奪える。

スカイハイショルダースルーからは、45が難度が低い。47はパイ、カゲ、ジャッキー以外のキャラクター限定だが、立ちⓅを（⇖⇖ニュートラル立ちⓅと）消費して出すことで、立ちⓅ部分で浮き直しを狙える。その後の追撃はクイックショルダーに変更しよう。

48と49はハイフェンスステージのみ決められるコンボ。相手の背中側に壁があるときにのみ有効だ。48のコンボ後は各種ダウン攻撃を決めることができる。ローパンチカット〜背面取りからは51の方が威力が高いのだが、入力がシビアになっている。プッシュからのコンボは52が全キャラに。足位置は必ず平行になるぞ。53はリングアウト狙いに。

パワフルモンスター漁師、ここに極まる！
ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

精密な連係と一撃必殺のコンボの相反するスタイルが魅力のジェフリー。ときに思い切った一撃を繰り出せば、本作でも屈指のパワーキャラの神髄が見られるぞ！

Text：アストロ

基本は小技による動きを重視すべし！

戦術を考察

重量級なので立ちⓅの発生は遅いが、固有技の中には14フレームのエルボーバット（⇨Ⓟ）やニープッシュ（⇦Ⓚ）、15フレームのボディスタッブ（Ⓟ＋Ⓚ）と、標準的で使いやすいものがある。こういった“小技”を主軸として、有利な場面では投げをうまく織り交ぜていくのがジェフリーの基本戦術。また、ときには見切られにくいダッキンググロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）などの下段攻撃を組み込めば、攻撃の幅が広がり、ガードを崩しやすくなるぞ。

相手との距離が開いた状態、いわゆる中距離では、立ちⓅやそこからの派生ダブルナックル（ⓅⓅ）、ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）など、突進力のある連係で攻めを展開していける。前後のダッシュと併用し、空振りしないように出せば、スキが小さく使いやすい。

このほか、連係技を手軽に狙えることもポイント。立ちⓅ始動のストレートナックル～ボディブロー（Ⓟ⇨Ⓟ）や前述のボディスタッブ、ダッシュエルボーなどの1発止めと打ち切りを使い分け、相手の反撃ポイントを惑わす闘い方が可能となる。特にストレートナックル～ボディブローは、2発目をカウンターヒットさせれば、スレットスタンス（Ⓟ⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）へ派生させ、さらに攻め続けられる。

避けに対しては、全キャラ中で最多となる多彩な投げ方向の振り分けで選択を迫ることもできるし、遅らせ打撃でダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）を使えばノーマルヒットでコンボが決まる。状況に応じて使い分けよう。

使いやすい中段攻撃は多い。有利なポイントをキッチリと把握して、細かい技で攻撃を仕掛けていこう。

ヒザは使える？ 使えない？

ジェフリーが持つコンボ始動技は、どれも高威力なものばかり。中でも強力なのは発生17フレームのニーアタック（⇨Ⓚ）で、7フレーム以上の有利差があれば、軽量級Ⓟにも止められない。

真っ先に思い付く使いどころは失敗避けへの遅らせ打撃だが、防御からの切り返し、いわゆる逆二択としても使用可能だ。相手の0フレーム投げや、遅らせ打撃などにカウンター技として使ってみよう。発生や判定の関係で、オフェンシブムーブにも当てやすい。

投げ技との相殺を覚悟してヒザを狙う。上級者ほどよく使ってくる0フレーム投げや、オフェンシブムーブなどに対して狙えるぞ。

オフェンシブムーブを組み込もう

新システムのオフェンシブムーブ（以下：OM）は有利な場面で使うのが基本だが、連係を意識させておけば技の途中からでもOMを狙っていける。各連係技からOMを狙いやすいポイントを三つ紹介しよう。

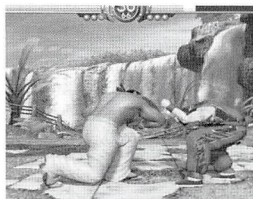
一つ目がダブルナックル（ⓅⓅ）後で、3発目の中段派生技を相手に意識させれば比較的狙いやすい。ヒットしていれば、より効果を発揮するぞ。立ちⓅからの連係では、ストレートナックル～ボディブローから出すのも有効で、2発目の中段部分がヒットしていれば、OMからの選択がより狙いやすくなる。

二つ目はボディスタッブ後。ノーマルヒットで五分の状況となり、有利ではないにせよ、派生の存在もあって相手の攻撃をかわしやすい状況となっている。ボディスタッブ自体にリーチがあり相手のしゃがみⓅが届きにくいため、絶好のOM活用ポイントといえるだろう。

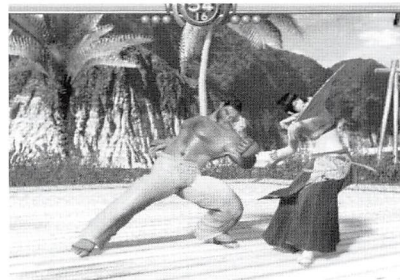
三つ目が、中距離の要であるダッシュエルボー後。派生技を出しても確定反撃を受けないため、元々リスク自体は低いのだが、攻めのアクセントとして狙ってみるといい。

OMは、連係に組み込めばさまざまな場面で狙っていける。OMを使って戦術の幅を広げるのも重要。

ボディスタッブはノーマルヒット時がチャンス。派生の上段を警戒して、しゃがみⓅを出してくる相手は多い。そこを狙い打ちだ。

ダッシュエルボーは元々ローリスクだが、中距離戦の幅を広げるのに最適。ノーマルヒットから狙うのがオススメだ。

OM後の選択肢

OMからの選択肢は豊富。基本的にはOMⓅを中心に、側面からの攻撃を仕掛けていく。対しゃがみⓅと想定し、前述の状態からOMⓅを狙えば、最低でもノーマルヒットorよろけとなるため、有利な状況を作り出せる。

ここからの攻めは最速のボディスタッブが有効で、軽量級に対しても割り込めない連係を作り出せる。また、派生技を意識させればさらに攻撃を継続でき、相手のガードを揺さぶり続けることが可能となる。

まずはOMⓅのヒット確認が大事。OMⓅヒット後はボディスタッブと投げの二択を中心に。ワンコマンド＋発生15フレームなので比較的狙いやすく、相手のガードを崩しやすいぞ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

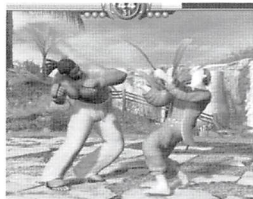
ワンチャンスを見逃すな！

全回転属性の上段攻撃、ディストラクションウエイブ（Ⓚ＋Ⓖ）は、使い勝手が良く受け身攻めなどで重宝する。ヒット後は側面を取って大幅有利となるので、ここから効率のいい攻撃パターンを構築していこう。

ヒット時は投げと打撃のシンプルな二択を迫るのが基本。投げをしゃがんで回避できないほど有利なので、相手は投げ抜けを入れるか、即座にしゃがみ状態となる技を出すしか無い。打撃を出してくることが多いと読んだら打撃技、特殊上段のケンカフック（⇦⇨Ⓟ）や、ダッキングローに切り替えていこう。

前者は半回転属性で、ノーマルヒットでも頭崩れからのコンボが狙えるため一気にダメージを与えるチャンス。後者は、側面からカウンターヒットさせると足崩れを誘発する性質がある。投げ読みに対しての暴れに合わせることができれば、比較的低リスクで大きな見返りが期待できる。ここでは直接的な二択となるので、ダッキングローがノーマルヒットなら、側面投げなら決まっていたということになる。その後の判断材料にしよう。

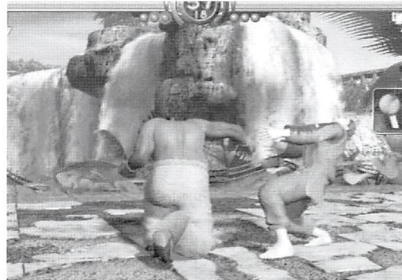
攻撃にアクセントを加えるなら、スプラッシュマウンテン（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）を狙うのもアリ。⇧⇧入力でフレーム消費することで、相手を正面に向けて投げを狙うことができる。

技ヒット後は最速で選択を迫ろう。ここから投げ技を狙えば、しゃがみで回避できないため強力な選択肢となる。

しゃがみ属性の打撃で投げを回避する相手には、こちらも打撃技で対処する。ケンカフックがヒットすれば大ダメージ確定。

フレームを消費したスプラッシュマウンテンを狙えば、相手の側面投げ抜けに対応できる。奥の手として狙っていこう。

ガードをこじ開けろ！

スレットスタンス（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からのスピアストレート（スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓚ）には、立ちガードかしゃがみガードに当てればよろけを誘発する性質がある。この強力な技を戦術に組み込まない手は無い。

発生が遅過ぎて当たらないと思いがちだが、有利なときに避けやガードで回避する相手に対して有効。スレットスタンスを見た時点で相手が避けていると失敗避けとなり、続くスピアストレートを避けで回避できなくなる。よろけを誘発したらⓅⓀがほぼ確定するので、手堅くダメージを奪えるぞ。

スピアストレートでガードをこじ開けたら、かなり回復の早い相手でもⓅⓀがほぼ確定。有利なときにスレットスタンスで構えて相手に失敗避けを出させれば、発生の遅さを多少カバーできるぞ。

VS ジェフリー・マクワイルド対策

一撃必殺の強力な打撃と豊富な投げ技が脅威だが、対処できる部分は多い。冷静な判断こそ、ジェフリーを攻略する第一歩。

技のスキを見逃すな！

対ジェフリー戦で最も重要なのは、強引な反撃を繰り出さないこと。体格に似合わず細かい打撃が多く、基本戦術は他キャラに引けを取らないため、安易な反撃や暴れは相手にチャンスを与えてしまうことにつながる。

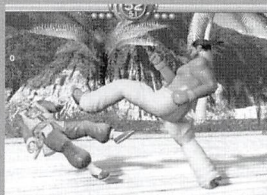
ただし、全体的に技が大振りで動作が大きいため、技を避けるなりスカすなりした後は、大幅に有利な状態になれる。避けた技を確認して、それに見合った対応をすれば、それほど厳しい闘いにはならないはずだ。

主力となるエルボーバットやニープッシュも、避けてしまえば大幅に有利になれる。また、ガード後に確定反撃は無いものの、一般的な肘クラスよりもスキが大きいので攻め込むチャンス。避けを多用し過ぎると、ノーマルヒットで大ダメージを負ってしまうケンカフックの的になるので、最低でもケンカフックの当たらないジェフリーの腹側への避けを意識するように。

もちろん投げ技は脅威となるので、避けを使う際は投げ抜けを必ず入力しておくこと。ただし投げ技の方向が豊富なので、威力の高いものを中心にバランスよく抜けを入れること。

中距離では、ダッシュエルボーやサイドキック（⇧Ⓚ）などのリーチのある技を警戒。とはいえ直接大ダメージに結び付く技ではないので、近距離よりは安全に闘える。

不利時には、手堅い防御手段が大事。無理に反撃すると、ジェフリーに大きな有利を与えてしまうことになる。

ジェフリーの攻撃をかわしたら攻め込むチャンス。避けや空振り時はスキが大きいので、必ず反撃の準備をしておこう。

中距離からではサイドキックとダッシュエルボーに警戒。リーチが長いので、安易に技を出さないように。

有利時の判断

相手の攻撃をかわしながら攻撃するダブルハンマーダウン（⇦⇧Ⓟ）は、ジェフリー側が不利なときに多用される技。しゃがみⓅをガードして素早く攻撃に転じても、肘などの攻撃をかわされてしまうことがある。

こういった状況も、ジェフリー戦では警戒しておくことが重要。若干有利な状況になったらミドルキックなどのリーチのある技を使用するほか、ときには相手の行動をうかがうなど、慎重に攻めることが大事だ。

ダブルハンマーダウンは、こちらの攻撃をかわす性能を持つ。ジェフリーのしゃがみⓅなど細かい技をガードした後は、リーチの長い技を選択するように。

JEFFRY MCWILD
ジェフリー・マクワイルド

COMBO MANIACS

コンボ始動技が多いジェフリーだが、その後につなげるコンボパーツは似たものが多い。相手の重量と浮きの高さを意識して、確実に決められるようにしよう。

1. ニーアタック（⇨Ⓚ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
2. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→エアキャッチボム（仰向け足空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）
3. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→トーキック（⇩Ⓚ）
4. ニーアタック（⇨Ⓚ）→エルボーハンマー（⇨Ⓟ⇦Ⓟ）
5. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→キリングニーハンマー（ⓀⓀⓅ）
6. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→コンボパイルバンカー（ⓅⓀⓅ）
7. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ライジングハンマー（⇦⇧ⓅⓅ）
8. フルスイングアッパー（⇧⇧Ⓟ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→ニーアタック（⇨Ⓚ）
9. ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
10. ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）→トーキックハンマー（⇩ⓀⓅ）
11. ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）→ニーアタック（⇨Ⓚ）
12. ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）→しゃがみⓅ→ダッキンググロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）
13. ニープッシュ（⇦Ⓚ）カウンターヒット→ダッキンググロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）
14. ヘビィローキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）最大ため→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
15. ヘビィローキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）最大ため→ライジングハンマー（⇦⇧ⓅⓅ）
16. ヘビィローキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）最大ため→各種ダウン攻撃
17. ダブルナックル～アッパー（ⓅⓅⓅ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
18. ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ヘッドカットスマッシュ（Ⓟ⇨ⓅⓅ）
19. ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ヘッドカットスマッシュ（Ⓟ⇨ⓅⓅ）
20. ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れ立ちⓅ→ニーアタック（⇨Ⓚ）
21. ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→キリングニーハンマー（ⓀⓀⓅ）
22. ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ヘッドカットスマッシュ（Ⓟ⇨ⓅⓅ）
23. ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→エアキャッチボム（仰向け足空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）
24. ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→ニーアタック（⇨Ⓚ）

コンボ解説

1はジェフリーの代名詞ともいえるニーアタック（⇨Ⓚ）からのコンボ。足位置と重量に関係無く、全キャラに決まる。ここから、重量が軽くなるにつれて立ちⓅやしゃがみⓅを増やしてダメージアップを図れる。2は平行時始動で重量級以外に決まる。威力は少し落ちるが、足位置がハの字の場合は3を。ハの字スタートの重量級には、4が1より高威力だ。重量級以外でリングアウトを狙いたい場合は6で、始動技が平行のときが狙いやすいぞ。

8からは浮きが高くなるので、中量級までニーアタック締めで起き攻めに移行しよう。主力ともいえるダブルアッパーからのコンボは、9がスタンダード。アキラや重量級に対しては、距離により追撃が当たらない場合があるので12にしよう。足位置が確認できるなら、平行時に10と11を狙うようにしたい。11は重量級用で、起き攻めしやすいぞ。

13は軽量級と中量級に対してしゃがみⓅを入れてダメージアップを図れる。14は足崩れからの連続技。ダッキンググローを側面からカウンターヒットさせても足崩れを誘発するので、14～16までのコンボを決めることが可能。

ダブルナックル～アッパーは最後がカウンターヒット時のみ追撃が決まり、17はヒット後足位置で重量関係無く、18はハの字始動で。対重量級や、投げ部分に酔い覚まし効果があるのでシュンに対して有効だ。

頭崩れのからは19が全キャラクターに決まる。その後の展開を重視するなら20にしよう。

ノーマルヒットから大ダメージを与えるのがヘルダンクハンマーからのコンボ。22は条件無しに全キャラクターに決まり、重量が軽い＆平行時には23で。同じく軽い相手で始動がハ

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

No.	コンボ
25	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
26	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→ライジングハンマー(⇦⬁ⓅⓅ)
27	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→エアキャッチパワースラム(うつ伏せ頭空中ダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ
28	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→トーキック(⇩Ⓚ)
29	各種腹崩れ→各種下段投げ
30	各種たたき付け→各種ダウン攻撃
31	各種たたき付け→しゃがみⓅ→トーキックハンマー(⇩ⓀⓅ)
32	各種たたき付け→しゃがみⓅ→エアキャッチボム(敵・仰向け足・空中ダウン⬃Ⓟ+Ⓖ)
33	各種たたき付け→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
34	各種たたき付け→しゃがみⓅ→ライジングハンマー(⇦⬁ⓅⓅ)
35	各種たたき付け→しゃがみⓅ→ニーアタック(⇨Ⓚ)
36	メガトンフィストドロップ→各種下段投げ
37	メガトンフィストドロップカウンターヒット→ダブルアッパー(⬁ⓅⓅ)→ダッシュエルボーアッパー
38	ディストラクションウエイブ(Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→各種側面投げ
39	ディストラクションウエイブ(Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→ダブルナックル〜アッパー(ⓅⓅⓅ)
40	フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→バーティカルアッパー(⬁⇩⬉Ⓟ)→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
41	フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→バーティカルアッパー(⬁⇩⬉Ⓟ)→レバー前入れ立ちⓅ→エアキャッチボム(仰向け足空中ダウン⬃Ⓟ+Ⓖ)
42	ヘビィニーストライク(スレットスタンス中Ⓟガード時⇨Ⓟ+Ⓖ)→ダッキングロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)→各種ダウン攻撃
43	ヘビィニーストライク(スレットスタンス中Ⓟガード時⇨Ⓟ+Ⓖ)→ヒールドロップ(⇨Ⓚ+Ⓖ)
44	ヘビィニーストライク(スレットスタンス中Ⓟガード時⇨Ⓟ+Ⓖ)→ヘッドアタック(⇦⇨)→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
45	各種側面崩れ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
46	各種側面崩れ→ライジングハンマー(⇦⬁ⓅⓅ)
47	各種側面崩れ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→ダブルナックル〜アッパー(ⓅⓅⓅ)
48	各種側面崩れ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
49	各種側面崩れ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ニーアタック(⇨Ⓚ)
50	バックスロー(⬁Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→ヘルダンクニー(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)
51	バックスロー(⬁Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→オフェンシブムーブ中Ⓚ→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→ダブルナックル〜アッパー(ⓅⓅⓅ)
52	バックスロー(⬁Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→オフェンシブムーブ中Ⓚ→各種下段投げ
53	バックスロー(⬁Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→メガトンナックル(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)→ヘルダンクハンマー(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)→ニーアタック(⇨Ⓚ)
54	ボディーリフト(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩)壁ヒット→コンボパイルバンカー(ⓅⓀⓅ)→各種ダウン攻撃
55	ボディーリフト(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩)壁ヒット→ヘルダンクハンマー(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)→ニーアタック(⇨Ⓚ)
56	ボディーリフト(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩)壁ヒット→ヘルダンクハンマー(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→ヘルダンクハンマー(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ→ニーアタック(⇨Ⓚ)

の字の場合は24にしよう。

各種腹崩れからは、しゃがみⓅを少し遅らせることで浮き直しを狙える。全キャラクターに決められるコンボは25と26で、難度が低く起き上がりを攻めやすい。威力アップを図るなら、27と28が大ダメージ。ハの字始動のジャッキー、カゲ、リオン、ゴウ、レイ、ブラッドに決められる。始動が平行時は28に切り替えないと当たらないので注意。

各種たたき付けからは、ヒット後の距離が重要。距離が遠い場合は30、近い場合は33と31と35のコンボを狙おう。

37は始動技がカウンターヒット限定となり、ヒット確認が難しいため実戦で決めることは難しい。すべて決まれば高威力なので、初段のヒット確認に意識を集中させよう。

39と40はカウンターヒット時で、側面からの攻撃がコンボとなる。ただし、側面投げは投げ抜けで回避できるため、39の打撃で確実にダメージを奪いたい。

40と41はヒット後の浮きが高いため、中量級にまで決められて威力が高い。ただし、始動技を当てるのが難しい。

各種側面崩れからのコンボで決めやすいのが45と46。バウンドを狙う場合は、素早い判断が必要になるため難度が上がる。

バックスローからは、距離に応じてコンボを使い分けたい。壁が近い場合は51で、遠い場合は53で追撃しよう。

ボディーリフトからのコンボは、相手の背中側が壁に沿っている状態が、追撃を多く入れやすい。技後に相手の頭側が壁方向に向いているときは56で約半分の体力を奪える。逆の足位置でも十分なダメージが狙えるため、状況を確認して54と55を使い分けよう。

対戦攻略

技の性能を生かし、闘いを有利に進めよう

影丸（かげまる）

KAGEMARU

安定さとトリッキーさを併せ持つカゲは、使う人によって全く違うキャラに変化する。状況によって構えを使い分け、独自の戦術を構築すべし。

Text：養老影

カゲの基本戦術

全体的にスキの小さい打撃技と豊富な投げ技を持つカゲ。これらに加えて二つの構えを有効に利用することが重要だ。強力な打撃技を持つ疾風陣と、防御的な選択肢を併せ持つ十文字構えを、状況に応じて使い分けよう。

基本的な戦術は他キャラ同様、中段と投げ技の二択となる。各種構えに移行できる肘打ち（⇨Ⓟ）は、しゃがみ状態の相手をよろけさせることができ、打撃の中心となる。ノーマルヒットで有利、カウンターで相手を浮かせることができる揚撃（⬇⇧Ⓟ）は、有利な状況で積極的に狙っていきたい。そして旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）。ガードされても確定で反撃を受けることは無く、ノーマルヒットでダウンを奪えるため、相手の技をスカしたときや、遅らせ攻撃、最速の二択など、いろいろな状況で使うことができるぞ。先端を当てるように使えばさらに効果的だ。

葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）はリーチが長いため、遠距離からでも攻撃することが可能。ノーマルでも連続ヒットするので、強力な武器の一つとなるだろう。

暴れる際の選択肢

本作の重要システムの一つに相殺がある。相殺があるために、不利な状況で暴れたとしても、投げにきた相手に対しダメージを与えられない。暴れるなら相殺されない技を使い、ダメージ効率をアップしよう。

まずはノーマルヒットでダウンを奪う飛び前蹴り（⇧Ⓚ）。ガードされると確定反撃はあるが、発生が早いので思い切って出していこう。

次に斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）。ノーマルヒットでダウンを奪い、受け身に失敗したら、空中コンボを決めることができるぞ。不利が大きいときや、よろけさせられた場合など、しゃがみⓅなどで暴れるよりも効果的だ。また、側弾重ね（⇧ⓅⓀ）で暴れることにより、場合によっては相手のオフェンシブムーブなどつぶすことができる。

投げを読んだら迷わず打て！　同じ暴れるならダメージ効率を高めたい。しゃがみⓅでヒット確認し、コンボを決めよう。

酔い覚まし

シュン戦では、酔いを覚ましを意識しながら闘うことがかなり重要となる。コンボや投げ技などに、酔い覚まし技を盛り込んでいこう。カゲは残念ながら通常投げで酔いを覚ますことができない。代わりにキャッチ投げを多用し、少しでも飲酒量を減らすようにしよう。

胴砕き（⇨Ⓚ）はカウンターで急所崩れを奪えるのだが、対シュンではコンボを変えよう。最速で落閃刃返し（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）を出せば、足位置関係無く酔いを１杯覚ますことが可能。そして、旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）を重ねればジャスト受け身のコンボの完成だ。胴砕きはシュンの⇩Ⓚなどをつぶせるため、重宝するだろう。

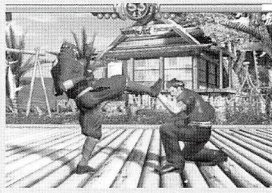
中蹴り（⇧Ⓚ）などでK.O.した場合は、菩薩掌（Ⓟ＋Ⓚ）→葉隠流・陰・胴貫（十文字構え中⇨Ⓚ）→構え解除→葉呀龍（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）という酔い覚ましコンボを決めることができるぞ。計3杯覚ますことができるので、確実に決められるように練習しよう。また、擂り蹴り（⇩Ⓚ）や龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）などでK.O.した場合にも、葉呀龍を決めることができるぞ。

葉隠流・陽・十文字構えを使いこなせ！

葉隠流・陽・十文字構え（以下：十文字構え）は、葉隠流・陰・疾風陣（以下：疾風陣）に比べて構えに移行できる技が限られるため、相手に読まれやすい。確認をしっかりして、状況によって使い分けることが大切だ。

筆頭はやはり肘打ちの後。よろけさせた場合は各種中段攻撃と、キャッチ投げを狙うといい。特に葉隠流・陰・胴貫（十文字構え中⇨Ⓚ）は、ガードされても確定反撃を受けず、しゃがみ状態の相手をよろけさせる。カウンターなら大ダメージを奪うンボを決めることが可能だ。キャッチ投げはしゃがまれてしまうとスキだらけになので、注意が必要だ。

ガードされた場合など、不利な状況では相手の上・中段Ⓟをさばく葉隠流・陰・水月砲（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ）を使おう。さばいたときのみ腹崩れを誘発し、コンボを決めることができるぞ。読まれてヒザ系の打撃などを狙われないように注意したい。

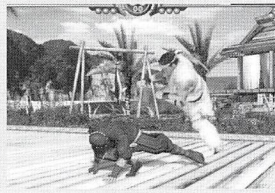
流影転（十文字構え中⇩or⇧）で二択を回避することもできる。発生が遅めの打撃や、様子見をしてくる相手に対しては葉隠流・陰・鎌鼬（十文字構え中ⓅⓀⓀ＋Ⓖ）を使おう。上・中・中の連係技で、ガードされても確定で反撃を受けることは無い。2発目で構えを解除することが可能だ。

下段をよけやすくなった葉流・陽・飛猿（十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ）。カウンター時はコンボが決まる。

強力な疾風陣

強力な打撃技を多数持つ疾風陣。一つ一つの技性能を最大限に生かせれば、より安定して勝つことができるだろう。

まずは上・中・中の連係技、葉隠流・陰・神速連陣（疾風陣中ⓅⓅⓅ）。ノーマルヒットで2発目までつながり、3発目がヒットすれば側面を取ることができる。2発目の中段はしゃがみ状態の相手をよろけさせることができ、ディレイがかかるため強力だ。2発止めは構えが解除されるため、ヒット時はオフェンシブムーブなど使って相手にプレッシャーをかけていくのも面白いぞ。

ノーマルヒットでたたき付けダウンを奪うことができる葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⇧Ⓟ）には、発生が早く、上段をスカしながら攻撃できるという特徴がある。遅らせ攻撃としても有効だ。同じくノーマルヒットで腹崩れになる葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）は、半回転なので使いやすい。どちらもガード時のスキが小さいため、積極的に出していこう。

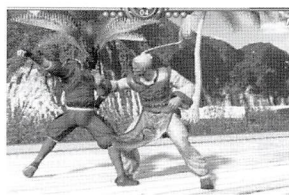
葉隠流・陰・龍尾連脚（疾風陣中⇩ⓀⓀ）はノーマルで連続ヒットする下段全回転攻撃。ガード時のスキは大きいが、強力な技の一つだ。有利な状況や、起き攻めするときなど、中段と下段の二択で相手を幻惑しよう。

疾風陣中Ⓟ後の下段派生技は、カウンター時のみ連続ヒットする。中段と使い分けよう。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

風閃刃の性能を生かす

ノーマルヒットでダウンを奪うことのできる風閃刃（⇧Ⓟ）は、上段をスカしながら攻撃できる特徴を持つ。これにより、中→上などの連係に割り込むことが可能だ。半回転なので、通常の二択の選択肢としても使える。

発生はかなり遅く、投げ技に相殺されてしまうため、不利な状況で逆二択として使うことはできない。手数が多い相手には、つぶされてしまうことが多いことが難点だ。

派生技の疾風斬（⇧ⓅⓅ）後は空中コンボを決めることができる。ガードされてもスキは小さいが、上段なのでしゃがまれると確定で反撃を受けてしまうことに注意しよう。少しではあるがディレイがかかるため、事前の状況などで、できる限りヒット確認して2発目を出すようにしよう。使い方次第で、強力な武器になることは間違い無い。

中→上などの連係技に対して、絶大な効果を発揮するぞ。ヒット確認してダメージを奪おう。

旋風刃を使いこなせ

ガードされたときのスキが小さく、しゃがみ状態の相手をよろけさせる旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）。技後は疾風陣に移行でき、主力技の一つといえる。まず注目したいのが、ガードされたときの選択肢。疾風陣に移行してⓅを出せば、肘クラスの打撃に打ち勝つことが可能だ。展開が非常に早いため、確実に相手を幻惑することができるだろう。上・中・下と、どの技に移行しても強力で、疾風陣を最大限に生かすことができる技の一つだ。

また、起き攻めとバウンドコンボの自動二択として使用できる、数少ない技でもある。受け身を取らない相手に対して、最速で重ねていくようにしよう。スカったときのスキが小さいため、受け身を取られても反撃を受けない。疾風陣と併せて使うことで、より強力な武器となるだろう。

受け身を取る・取らないにかかわらず、とりあえず重ねることができる技の一つだ。

ステージを味方に付けろ

カゲといえば弧円落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）。ただ空中コンボを決め、大ダメージを与えるだけにとどまらない。特にハーフフェンスのステージでは、リング際でなくても一方的に相手を落とすことが可能。

相手をリング際へ追い詰めていた場合、リングアウトを狙える打撃が増える。まずは旋蹴り。壁との距離次第ではノーマルヒットで落とすことができるぞ。最速の二択や、遅らせ攻撃として使うと効果的。雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）もその一つ。カウンターヒット時のリングアウト確率はかなり高い。

これらを警戒してしゃがむ相手には、風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）を狙うのも面白いぞ。初弾でよろけさせて、2発目できれいに落とすことが可能だ。

あえて不利な状況を作り、強引に出すのが効果的。スカシ性能を生かし、一発逆転を狙おう。

小太刀抜きからの攻め

小太刀抜き（⇦Ⓚ）は、カウンターヒット時に2発目まで連続ヒットする、派生付きの中段Ⓚ系の技である。注目したいのは、背後十文字構えと背後疾風陣に移行できるという、かなり特殊な性能を持っていること。カウンターヒット時、十文字構えなら裏手刀・臨（十文字構え中⇩Ⓟ）と裏当て（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ）の二択が強力だ。疾風陣に移行していた場合は、Ⓟ以外の通常背後攻撃を出すことができるぞ。そのため裏手刀（敵背後⇩Ⓟ）や、半月蹴り（敵背後⇩Ⓚ）、断ち手刀（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）などが割り込まれない。

また、コンボ始動技である裏旋風蹴り（敵背後⇩Ⓚ）を狙ってみてもいいだろう。独自の連係を構築し、相手をほんろうしよう。

振り向きⓅ以外通常時の技を出すことができるので、多彩な攻めが可能だ。

VS 影丸対策

✕ スキの無い打撃に二つの構え。さらにはリングアウトと、注意点は非常に多い。

リングアウトに御用心

どんなに体力勝ちしていても、リングアウトしては意味が無い。特に壁無しステージやハーフフェンスのステージでは、カゲ側が一方的に落とせる場合があり注意が必要だ。

弧円落の投げ抜けはもちろんのこと、特にハーフフェンスステージでは、打撃にも警戒しよう。壁を背負ってしまった場合は、とにかく壁から離れることを心がけよう。多少ダメージをくらう覚悟で、オフェンシブムーブなど使って脱出するのがいいだろう。雷龍飛翔脚をくらっても、リングアウトすることは無いぞ。リング際での安易な避け抜けや暴れは格好の的となるので、気を付けなければならない。

構え対策をしっかりしよう

まず構えに移行できる技をしっかりと覚え、準備することが大切である。

疾風陣に移行された場合、技をガードしていたなら、全キャラ共通で上段をすかすことができるローキック系が安定となる。この場合、カゲがどの選択肢を取ってもローキックが勝つので覚えておこう。十文字構えに対しては、水月砲でさばくことができない打撃を中心に攻めていこう。カゲが構えた状態で起き攻めにきた場合は、できる限り受け身は取らない方がいい。

また、リーチの長い技を多数持っているため、不用意に起き上がり攻撃を出さないこと。単発技が多いので、手数で押していくのもいいだろう。

ほかの投げ技は、最悪くらってもしょうがない。弧円落だけは抜けるようにしたい。

起き攻めにも強力な疾風陣。冷静に相手の行動を見極め、受け身を取らないことも重要。

KAGEMARU

影丸

弧円落を筆頭にいろいろなコンボが存在する。起き攻め重視、ダメージ重視など、状況に応じて使い分けていこう。

COMBO MANIACS

No.	コンボ
1	疾風斬（⇧ⓅⓅ）→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
2	疾風斬（⇧ⓅⓅ）→立ちⓅ→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
3	疾風斬（⇧ⓅⓅ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
4	疾風斬（⇧ⓅⓅ）→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）
5	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
6	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
7	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
8	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
9	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→立ちⓅ→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
10	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）
11	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→側弾～散弾風神脚（⬀ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）
12	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
13	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→奈落落とし（⇨⇩⇧Ⓟ＋ⓀⓀ）
14	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
15	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→散弾風神脚（ⓅⓅ⇦or⬂ⓅⓀ）
16	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
17	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
18	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
19	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→落刃返り（⇦⇦Ⓟ）→烈掌螺旋撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）
20	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
21	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）
22	胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→側弾～散弾風神脚（⬀ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）
23	斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
24	斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）

コンボ解説

1は中量級まで安定して決められる。葉隠流・陰・風神撃で締めることによって、起き攻めに移行しやすいぞ。重量級の場合は影刃などに替えよう。2のコンボは平行スタートのみ全キャラに決まる。3のコンボは、軽量級と中量級のカウンター時なら余裕を持って決めることができる。疾風斬をディレイでヒットさせた際は安定しないので、1か2を使おう。5はⓅが安定して決まらないレイ、リオンの平行時に使おう。6、7は平行用、8、9はハの字用のコンボ。重量級とアキラ、ジャッキーは6で安定しよう。ハの字時は、重量級以外に9のコンボを決めることができるぞ。また、10は中量級、11は軽量級に対して決めることができる。平行でも決まるが、ハの字の方がより安定する。壁との距離が近いときは、こちらを使うといいだろう。

12は対軽量級コンボ。足位置関係無く決めることが可能だ。13は影刃を1フレーム消費で出すことで、ブラッドの平行時に決められる。胴砕きカウンターなど急所崩れの場合、14が安定コンボ。しゃがみⓅが安定して入らないブレイズ、アキラ、ラウ、カゲ、シュン、アオイ、ゴウに対して決めていこう。また、距離が遠い場合もしゃがみⓅが決めづらいので注意。しゃがみⓅがヒット後は、15～19のような各種コンボが決められる。17が入らない重量級とアキラ、ジャッキーに対しては18を使っていこう。

注目は20～22のコンボ。霞刃で浮かせ直せば、大ダメージを与えられるぞ。平行スタートでもバウンドすることはあるが、基本はハの字スタート時。アイリーンやブラッドなどは比較的決めやすいぞ。ジェフリーには足位置関係無く決めることができるので、積極的に狙おう。

投げ相殺対策として使う斧旋連脚は、しゃが

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

25 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→影刃（⇨⇩⬁Ⓟ＋Ⓚ）

26 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

27 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→立ちⓅ→影刃（⇨⇩⬁Ⓟ＋Ⓚ）

28 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）

29 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

30 裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）カウンターヒット→散弾風神脚（ⓅⓅ⇦or⬂ⓅⓀ）

31 裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）カウンターヒット→葉重ねキャンセル（ⓅⓀⒼ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

32 裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）カウンターヒット→葉重ねキャンセル（ⓅⓀⒼ）→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

33 龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

34 葉隠流・陽・飛猿（十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→葉隠流・陰・朱雀飛翔脚（⇨⇩⬁Ⓟ＋ⓀⓅⓀⓀ）

35 葉隠流・陽・飛猿（十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→側弾～散弾風神脚（⬀ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

36 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

37 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃

38 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→影刃（⇨⇩⬁Ⓟ＋Ⓚ）

39 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→烈空脚（ⓅⓅⓀ）

40 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→側弾～散弾風神脚（⬀ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

41 葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⬁Ⓟ）→斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）

42 葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⬁Ⓟ）→しゃがみⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

43 葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⬁Ⓟ）→立ちⓅ（空振り）→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

44 葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⬁Ⓟ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

45 裏旋風蹴り（敵背後⬃Ⓚ）→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

46 裏旋風蹴り（敵背後⬃Ⓚ）→葉重ねキャンセル（ⓅⓀⒼ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

47 裏旋風蹴り（敵背後⬃Ⓚ）→葉重ねキャンセル（ⓅⓀⒼ）→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

48 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

49 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→側弾～散弾風神脚（⬀ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

50 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

51 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦orⓅⓀ）

52 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇦or⬂Ⓚ）

53 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→立ちⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）

54 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→立ちⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

55 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬁⬁⇨Ⓚ）→立ちⓅ→双破刃（⬁Ⓟ＋Ⓚ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

56 弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→オフェンシブムーブⓀ→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

み状態へのヒットでなければしゃがみⓅで拾うことが可能。重量級に対しては24のコンボが安定するぞ。29の円月蹴り始動はアイリーンとパイの平行時のみ決められる。2発目のしゃがみⓅを前ダッシュして出すことで、高く浮かせ直すことができる。34は葉隠流・陽・飛猿カウンターなど頭崩れのときに決まる。ヒット確認が遅れた場合は35などで安定しよう。

葉隠流・陰・草薙斬りなどで腹崩れを奪った場合は、しゃがみⓅからのコンボを狙おう。36～38までは比較的安定して決めることができるだろう。40は急所崩れ同様に、ジェフリーには足位置関係無く、ほかのキャラはハの字始動の方が決めやすい。

41～44は葉隠流・陰・昇龍斬などたたき付けダウンを奪ったときのもの。41は全キャラに安定で、風旋刃は受け身失敗に対してヒットするので出していこう。43は対重量級限定。1発目の立ちⓅはヒットしないが、すべて先行入力することで2発目のしゃがみⓅで浮かせ直すことができる。

弧円落からは、48がアキラまで決めることができる安定コンボ。49はウルフ、50はジェフリーに対してそれぞれ使おう。51はベネッサ限定。すべて先行入力でOKだ。52はパイ、アオイ、ベネッサ限定コンボ。アイリーン、サラに対しては散弾裏蹴りに変えることで決まる。55は双破刃を使ったコンボ。風刃裏水車が入らないアキラなどには、影刃を使おう。

56は決まれば大きいが、ジャスト受け身されるとダメージを与えることができない。受け身が特に難しい、パイに対してのみ使っていくのがいいだろう。弧円落後、自分の腹側にオフェンシブムーブⓀを出し、ヒットしていたら後は先行入力で決めることができるぞ。

対戦攻略

心理戦こそ酔拳のだいご味

舜帝（シュンディ）

SHUN DI

本作のシュンは、トリッキーとストロングの相反する二つが同居した、やりがいのあるキャラ。“乱舞”とまで称される、曹国舅からの連係は無限の可能性を秘めているぞ。

Text：矢永

相手に合わせた攻めを構築しよう

中〜遠距離での主力技は、リーチが長い中段攻撃の仰飲杯手（⇧Ⓟ）と月牙叉撃（⬇⇨Ⓟ）。この二つによるけん制を基本としつつ、相手が手を出してきそうなところで、強力なさばき判定を持つ国舅翻打（(敵背後）曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ）を置いておくのが強い。これらの技で相手を押さえ込みながら、スキを突いて仰飲酒（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）や仰身飲酒（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を使って飲酒数を稼ごう。こちらから攻め込むときは、立ちⓅからの連係や、近距離まで踏み込んでの二択が有効。

肘系の技を持たないシュンは、近距離では技の使い分けが重要。有利が大きな状況では、挑腕撩拳（⇩⇧⇨Ⓟ）や月牙叉撃など見返りの大きい打撃技と、投げ技による二択が基本となる。これに避け対策として全回転上段攻撃の横掃撃（⇨⇦Ⓟ）を加えていけば、対応困難な選択を仕掛けることが可能だ。

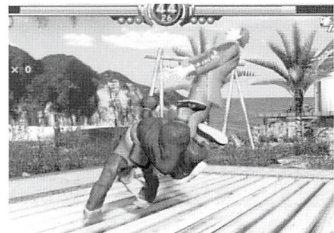
有利が小さいときは、前述の技が発生の早い技につぶされてしまう。その場合は、発生が早く、カウンターヒット確認から派生につなげられる何仙双掌（⇨ⓅⓅ）、しゃがみⓅに強い単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）、小技に強い側避勧酒（オフェンシブムーブⓅ）などを使って対応しよう。また、一歩下がってからの挑腕撩拳も有効。リーチの短い技と避けの二つに対抗できる。

受け身後などにガードを固める相手には、ガードされても有利になる側端仙蹴（⇨Ⓚ）が強力。単飛跳撃と後蹴連腿（⇧ⓀⓀ）による中・下の二択は、避けに対して強く汎用性が高い。

上・中段Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザをさばくことができる国舅翻打。中間距離で適当に出すだけで、相手に脅威を与えられる。

横掃撃カウンターヒット時は、挑腕撩拳がつながる。ガード時のスキは小さいので、立ち合い、受け身攻めともに多用していこう。

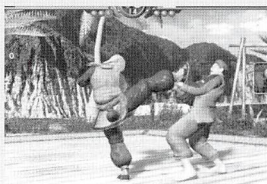
不利な状況を打破する

不利な状況では、相手の行動に合わせた最良の技を選択したい。龍尾脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）は大きく不利な状況でも投げに相殺されない。ヒット時のリターンが大きいので、不利大から投げへの逆二択として使える。仰穿腿（⇩Ⓚ）は発生途中に極端に姿勢が低くなるので、下方向の判定が弱い技をスカせる。ただし、大きく不利なときにはスカし判定を生かしづらいので、不利が小さなときに使おう。後方に身をかわす向側後避（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、不利が小さいときや、若干距離が空いてるときにかわし性能を発揮する。酔仙奔打（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖガードorヒット時Ⓟ）ガード後などが有効だ。

投げに相殺されず、大きなダメージが狙える龍尾脚。オフェンシブムーブにも強いので、暴れ技として非常に優秀。

曹国舅（正面）

正面向きの曹国舅へは、翻身探果（ⓅⓅ⇦Ⓟ）や連環跳撃（ⓅⓅⓅⓀ）、背身連環跳撃（(敵背後）曹国舅中ⓅⓀ）の⇦キャンセルから移行できる。

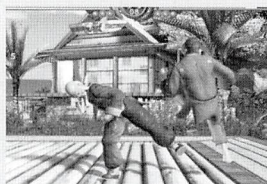
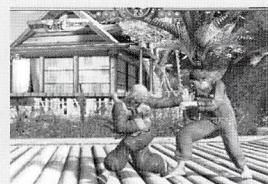
ここからの選択肢で強力なのが、国舅弾踢（曹国舅中Ⓚ）と国舅前掃（曹国舅中⇩Ⓚ）の中・下の二択。前者はヒット時に尻もちよろけを誘発する中段攻撃で、張果老に移行すればガードされても有利になる。後者は発生の早い半回転の下段攻撃。ノーマルヒットで4フレーム有利になり、硬化カウンターヒット以上で足崩れを奪える。連環跳撃と背身連環跳撃からの移行時は、展開が早いのでこの二択を迫りやすい。立ち合いで、突然出す連環跳撃からの移行でも対応されづらい。

翻身探果（ⓅⓅ⇦Ⓟ）からの移行は、ガード時でも覇王勧酒（曹国舅中Ⓟ）で15フレーム以降の技をつぶせる。しゃがみⓅを跳べる国舅騰跌（曹国舅中Ⓚ＋Ⓖ）と、さばき技の怪蟒翻身（曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ）と組み合わせ、攻めを構築していこう。

国舅弾踢から横掃仰飲（張果老中ⓅⓅ⇦）→背身連環跳撃とつなげば、攻めをループできる。

怪蟒反尾（曹国舅中Ⓟ＋ⓀⓅ）はガードで有利。カウンター時は一部の技がつながる。

曹国舅（背向け）

背向けの曹国舅へは、仰飲杯手系の技を⇦でキャンセルして移行するのが基本。単発の仰飲杯手からの移行時は、上の本文でも触れた国舅翻打が強力。ほとんどの立ち技をさばき、ガードされても五分。ヒット確認から派生技につなげられ、腹崩れを奪う。中〜遠距離での立ち合いで、相手の攻撃に合わせて使っていこう。

連係技のキャンセルから移行したときも、国舅翻打が強力。ガードされてもリスクが低く、割り込み技をさばくことができる。ガードを固める相手には、ノーマルヒットでダウンを奪える、下段攻撃の老虎擺尾（(敵背後）曹国舅中⇩Ⓚ）が有効。ヒット後は月牙仰飲（酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓚ）につなげれば、バウンドを拾いつつ、受け身に対しては構えることができるので、面白い起き攻めができる。ガードを固める相手には、背身連環跳撃が有効。打ち切りとキャンセルからの正面曹国舅二択で、相手のガードを崩していこう。

ガードを崩すのに重宝する老虎擺尾。下段攻撃ながら背向け曹国舅中最速の発生を誇る。

正面向きの曹国舅との架け橋となる背身連環跳撃。うまく使い、自分なりの連係を作ろう。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

飲酒による変化を理解する

シュンは飲酒量を増やすことにより、多くの恩恵を受けられる。まず一つ目は、飲酒数による攻撃力の上昇。1杯に付き0.8%アップとそれほど大きくないが、MAXの40杯までいけば3割以上攻撃力が上がる。また、攻撃力が上昇することで、一部の技でカウンターヒット時にダウンを奪えるようになる。背旋肘（⬉Ⓟ）は7杯以上の中カウンターヒット、仰飲杯手は15杯からの大カウンターヒットと、23杯からの中カウンターヒットでそれぞれダウンを奪えるようになる。使用頻度が高く、カウンターヒット後はコンボが狙えるので、飲酒数には常に気を配って見逃さないように。

二つ目は、特定の飲酒数を満たすことで使える技が増えるということ。挑腕栽手（酒6以上 ⇩⬁⇨ⓅⓅ）や仰飲仙手（酒8以上 ⬁ⓅⓅ）などダメージ効率自体が上がるものや、月牙仰飲や横掃仰飲（酒8以上 ⇨⇦ⓅⓅ）のように連係が強化されるものなど、強力なものばかり。使えるようになれば戦力が大幅にアップするので、対戦中はまず飲酒数の増加を考えよう。

飲酒数を稼ぐのに重要なのがK.O.後。基本は、仰飲酒→⬁Ⓟ⇦（何もしないと2杯飲酒）→背身仰飲（敵背後 曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。これで、ほとんどの技でのK.O.後に4杯飲むことが可能になるぞ。

K.O.後の相手が立ち状態のときは飲酒しやすい。立ちⓅからは、転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→⬁Ⓟ⇦で6杯飲める。

飲酒数で使えるようになる技には、投げ技もある。どれも同じ抜け方向のほかの投げより威力が高いので、ダメージ効率が向上する。

7杯から中カウンターヒットで浮かせられる背旋肘。ここから軽いキャラに対しては、浸歩酔硬手（⇦⬁Ⓟ）などでの追撃が狙える。

確定反撃

立ち状態の反撃では、13フレーム以上の硬化に入る何仙連環臀打（⇨ⓅⓅⓀ）が重要。このクラスのスキを持つ技は多いので、技表を見て反撃できる技をチェックしておこう。挑撃里合腿（ⓅⓀ）、連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）は、レバー入力が必要無いので使いやすい。入る技には逃さず決めたい。16フレーム以降の硬化には挑腕撩拳でコンボを狙いたいが、判断が遅れてしまったときは、連蹴廻手で妥協してもいい。

しゃがみ状態への反撃はやや貧弱。ローキック系に多い14フレームのスキには、背旋肘程度しか入らない。ヒット後に不利になってしまうので、しゃがみⓅを入れた方がいいだろう。下段回し蹴りなどのスキの大きな技には、確実に龍尾脚を入れていこう。

	硬化	技名	立ち	しゃがみ
1	11	挑撃里合腿（ⓅⓀ）	○	×
2	13	何仙連環臀打（⇨ⓅⓅⓀ）	○	×
3	14	連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）	○	×
4	14	背旋肘（⬉Ⓟ）	×	△
5	16	挑腕撩拳（⇩⬁⇨Ⓟ）	○	○
6	16	月牙叉撃（⬇⬁Ⓟ）	△	○
7	17	龍尾脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）	○	○

VS 舜帝対策

✖ シュン戦で何より大事なのは、曹国舅への対策。割り込みポイントを理解しないと、無限に連係を続けられてしまう。

リターン重視の対応を

まずは近距離戦で、しゃがみガードを多めにすることを心がけたい。しゃがんでいれば後蹴連腿や横掃撃などの回転系の技に対応することができ、確定の反撃を決められる。当然中段攻撃はくらってしまうが、大ダメージにつながるのは龍尾脚程度。中段攻撃に対しては、腹側避けからの反撃を狙っていくのがいい。シュンの中段攻撃にはガード時に確定の反撃が入るものこそ少ないが、避けることができれば、ほとんどの技に大きなスキがあるぞ。

ガード後に攻めづらい単飛跳撃も、避けてしまえば大技で反撃可能。足位置を確認し、しっかり腹側へ避けよう。腹側避けとしゃがみガードの使い分けで、回転系の技に大きなリスクを背負わせられる。

曹国舅への対応

シュン戦では曹国舅への対策が必要不可欠。連環跳撃の出し切りと、キャンセルからの国舅弾踢と国舅前掃の二択を、ガードでしのぐことは厳しい。これには、連環跳撃の3発目ガードorヒット後に、腹側避け→しゃがみ（立ち）ダッシュでキャンセル→打撃で回避可能。避けからの打撃は18〜19フレーム程度でも問題無いので、コンボ始動技を使おう。

背身連環跳撃からも上記と同じ選択肢が使われるが、こちらは出し切りを避けても軽量級Ⓟすら入らないので、避けを使うのは好ましくない。一応上記の回避方法を最速で入力できれば、威力の高い14フレームの技までなら、曹国舅からの二択をつぶすことはできる。代わりの対処法としては、出し切りの持続が切れるタイミングまでしゃがみガード→持続が切れるタイミングを過ぎたら即座にしゃがみⓅ、というものがある。タイミングさえ分かれば三択を回避できるので、何度か挑戦して身体で覚えよう。

背向けの曹国舅には回転系の技が無いので、構えを見てからの避けで対処しよう。これができれば、中間距離での攻防が格段に楽になる。連係技からの背向け曹国舅に対しては、オフェンシブムーブが有効。仰飲杯手に派生する手前の技をガード後に、最速で避けるのがポイント。オフェンシブムーブは、わずかに遅らせよう。

正面向き曹国舅からの中・下の二択は厳しいが、移行ポイントをしっかりとつぶせば、逆にこちらのダメージ源となる。

中間距離での国舅翻打も、避ければ反撃できる。ただし、まれに派生技が追尾してくることがあるので注意しよう。

連係技からの背向け曹国舅移行には、オフェンシブムーブⓀで側面崩れを狙おう。背身連環跳撃には、背後崩れになることもある。

SHUN DI

舜帝

挑腕撩拳や腹崩れからは、安定コンボが強力で使いやすいキャラ。
龍尾脚からのコンボはキャラ別の使い分けが難しいが、ダメージ効率が向上するぞ。

COMBO MANIACS

1 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→連腿勧酒(➡ⓀⓅ)

2 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→連蹴背下掌(ⓀⓀ⇩Ⓟ)

3 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

4 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→連撃顎手(⇦⇨ⓅⓅⓅ)→仰飲杯手(⇧Ⓟ)

5 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)

6 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→挑腕栽手(酒6以　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→連撃後下蹴腿(酒6以上ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)

7 挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

8 挑腕栽手(酒6以上⇩⇧⇨ⓅⓅ)→連飛跳撃(ⓀⓀ)

9 挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→連撃仰飲(酒6以上　⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ)

10 各種腹崩れ→連蹴廻手(ⓀⓀⓅ)

11 各種腹崩れ→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→連飛跳撃(ⓀⓀ)

12 各種腹崩れ→レバー前入れⓅ→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

13 各種腹崩れ→独立換杯(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→横掃仙撃～横掃仰飲(張果老中酒4以上　ⓅⓅ)

14 各種腹崩れ→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

15 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→連腿勧酒(➡ⓀⓅ)

16 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚(⇧ⓅⓀ)

17 龍尾脚(⇧Ⓚ)→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

18 龍尾脚(⇧Ⓚ)→相手の背中側に向側前避(⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→連飛跳撃(ⓀⓀ)

19 龍尾脚(⇧Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→連飛跳撃(ⓀⓀ)

20 龍尾脚(⇧Ⓚ)→レバー前入れⓅ(空振り)→レバー前入れⓅ→連飛跳撃(ⓀⓀ)

コンボ解説

挑腕撩拳のノーマルヒットからは、1が全キャラに安定。足位置ハの字のリオンとウルフ以外には威力の高い2を使い、ベネッサを除く軽量級には、起き攻めのしやすい3を使っていくのがオススメだ。5は軽量級とレイ、ブラッド、ブレイズに、6は軽量級とブレイズに足位置に関係無く入る。5は足位置平行スタートならすべての軽中量級とラウにも入り、アイリーン、パイ、ベネッサ、ブレイズと足位置ハの字始動のブラッドには、最後を連撃仰飲にすることが可能だ。7は足位置平行時のパイ限定。

飲酒6杯から出せる挑腕栽手後は8を基本とし、8が入らない足位置平行始動の重量級とリオンには9を使っていこう。なお、8の最後は軽量級とブレイズには連蹴背下掌まで入る。

腹崩れからは、威力が高く全キャラに入る10が大安定。11は、足位置平行時はアキラ、アイリーン以外に入るが、足位置ハの字のときは、パイ、アオイ、ブレイズ、シュン、レイ、カゲにも入らない。12はサラ、ベネッサ、リオン、レイ、ラウに足位置に関係無く入り、足位置平行ならパイ、アオイ、シュンにも決めることができる。13は、ベネッサと足位置平行時のアイリーン、サラ、ブラッドに入り、シュンが正位置(左足前)での足位置ハの字なら、サラ、ブラッドに対しても安定して入る。中量級までに狙える14はジャスト受け身を取れるが、受け身に失敗すれば大ダメージを奪える。

龍尾脚からは、飲酒8杯以上なら17が全キャラに安定。サラ、ベネッサ、リオン、ゴウ、ブラッド、カゲ、ラウには18、アキラ、ジャッキーには20、それ以外の中量級には19を使っていこう。重量級には足位置平行時に21、足位置ハの字で22が入る。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

21 龍尾脚(⇧Ⓚ)→レバー前入れⓅ(空振り)→連蹴廻手(ⓀⓀⓅ)

22 龍尾脚(⇧Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→連蹴廻手(ⓀⓀⓅ)

23 宙舞双転脚(⇨⇨Ⓚ)→連蹴背下掌(ⓀⓀ⇩Ⓟ)

24 宙舞双転脚(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連腿勧酒(➡ⓀⓅ)

25 宙舞双転脚(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連撃顎手(⇦⇨ⓅⓅⓅ)

26 宙舞双転脚(⇨⇨Ⓚ)→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

27 月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)カウンターヒット→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

28 月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)カウンターヒット→連撃仰飲(酒6以上　⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ)

29 月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)カウンターヒット→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

30 月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)カウンターヒット→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)

31 月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ)カウンターヒット→連撃(ⓅⓅ)→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)

32 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→連腿勧酒(➡ⓀⓅ)

33 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

34 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚(⇧ⓅⓀ)

35 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→しゃがみⓅ→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

36 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→しゃがみⓅ→横掃仰飲(酒8以上　⇨⇦ⓅⓅ)

37 国舅前掃(曹国舅中⇩Ⓚ)硬化カウンターヒット以上→しゃがみⓅ→1フレーム消費何仙臀打(⇨ⓅⓀ)

38 転身繰胯(⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→連撃(ⓅⓅ)→浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)

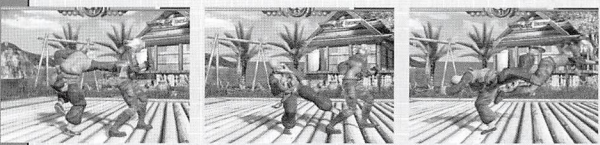
39 転身繰胯(⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)

40 転身繰胯(⇧Ⓟ+Ⓖ)→連撃後下蹴腿(酒6以上　ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)

41 転身繰鶏脚(酒6以上　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→連蹴背下掌(ⓀⓀ⇩Ⓟ)

42 転身繰鶏脚(酒6以上　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→仰飲連環単脚(酒8以上　⇧ⓅⓅⓀ)

43 転身繰鶏脚(酒6以上　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→月牙仰飲(酒2以上　⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ))

44 転身繰鶏脚(酒6以上　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)→挑腕栽手(酒6以上　⇩⇧⇨ⓅⓅ)→レバー前入れⓅ→連撃仰飲(酒6以上　⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ)

宙舞双転脚からのコンボは、足位置による使い分けが必須。足位置平行時は全キャラに入る23、足位置ハの字のときは重量級とシュンに25、それ以外のキャラに24を使い分けよう。26はダメージが高いが、ジャスト受け身可能。

カウンターヒットで浮く月牙仰飲などからは、重量級以外に足位置を問わず入る27が安定。足位置平行始動なら、シュン、リオン、ブレイズ以外に28が入り、軽量級とゴウ、ブラッドに30、ベネッサ限定で31を決めることができる。28の連撃仰飲は、浮き過ぎてスカることがあるので、軽いキャラにはディレイをかけて出していこう。29は、足位置ハの字始動時は全キャラに入り、足位置平行始動でも軽量級と、シュン、ゴウ、ブラッドに入る。

国舅前掃の足崩れからは、32が全キャラに入る。足位置ハの字始動なら、威力の高い33が全キャラに決まるが、仰飲連環単脚を出す前にダッシュ入力で立ち状態を作る必要があるので、難度が高い。34と35は、重量級とブレイズ、シュン、アキラ、足位置平行始動のアオイ以外に狙える。36はアイリーン、ベネッサ、サラ、リオン、ブラッド、レイ、ラウに足位置に関係無く入り、足位置ハの字始動ならパイ、アオイ、ジャッキーにも決めることが可能。ジェフリーの足位置平行始動には37が入る。

転身繰胯後の挑腕撩拳は、しゃがみノーガードされると浮きが低くなるが、38なら全キャラに決まる。重量級とジャッキー、リオン以外のキャラには、飲酒6杯以上で39にしていけばベスト。40は、挑腕撩拳の確定しないアオイとベネッサ(ディフェンシブ)に使おう。

転身繰鶏脚後は、41と42が全キャラに安定。背後ヒット時は43が、軽量級とブレイズ、ブラッド、レイ、ウルフに入る。44はアキラ、ジャッキー、リオン以外の全キャラに決まる。

柔軟な発想と優秀な下段技でガードを崩せ

リオン・ラファール

LION RAFALE

トリッキーな動きがリオン最大の魅力。しかし、まずは細かい技の性能と、基本的な動きを身に着けることが大事。基礎となる動きを固めていこう。

Text：ちび太

基本戦術を身に着けよう

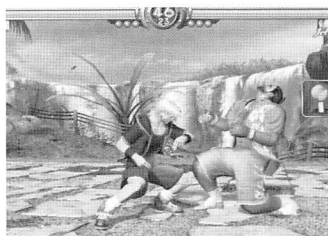
技の性能を理解する

リオンの攻めは、しゃがみに当てるとよろけを誘発する中段攻撃の盤肘（⇨Ⓟ）を中心に、投げ技と多彩な下段攻撃を織り交ぜてガードを崩す形。ただし、他キャラと違って盤肘は立ち状態からしか出せないので、しゃがみ状態からは勾手提膝（⇨Ⓚ）を使うなど工夫が必要となる。基本的な二択であれば、中段攻撃と投げ技でまかなえるのだが、豊富に用意された下段攻撃にも注目してみよう。

手軽にダウンを奪える後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）を筆頭に、攻めを継続できる前掃転身脚（⇗Ⓚ＋Ⓖ）や、相手の攻撃をかわしながら攻撃できる騰撃連捶（⇗ⓅⓅ）などが使いやすい。これら下段攻撃は、どれも見切られにくいというのが最大の特徴。ガードの固い相手に対して豊富な下段攻撃を織り交ぜることで、他キャラよりガードを崩しやすくなるというわけだ。

セオリー通りの二択攻撃と、下段攻撃を組み合わせてガードを揺さぶったら、大技（コンボ始動技など）を狙うチャンス。

疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）はカウンターヒットで浮かせることができ、ガードされても－8フレームと確定反撃を受けない。ノーマルヒットは1フレーム有利で、攻めを継続できる。

相手の攻撃をかわしながらコンボを狙える後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）は、コマンドがバックダッシュと重複し、かつ技自体のリーチが長いため、相手の攻撃をかわして当てやすい。こういった技を巧みに使いこなすことで、リオンの真価が発揮されるぞ。

バラエティー豊かな技の中にも、基本は存在する。まずは基礎を固めてから、柔軟な行動に着手しよう。

破骨手を使う

ダウンしないⓅと肘属性を受け流す特殊行動の破骨手（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、スキの小さい攻撃に対して有効な防御手段。肘クラスの技は対戦で多く使われるため、戦術に組み込むのもいい。基本的には、スキが小さい技後に使う。しゃがみⓅや盤肘がガードされた後などに狙ってみよう。

成功後は、素早く相手の側面へと移動して攻撃を仕掛けること。まずは狙いやすい側面投げを決め、次第に選択肢を増やそう。

当て身技としては汎用性が低いが、ダウンしない攻撃は近距離で多用される。相手のクセを見抜いて、受け流そう。

オフェンシブムーブを使う

有利状態から繰り出すオフェンシブムーブ（以下：OM）は、リオンも戦術に取り入れられる。ヒット後1フレーム有利になるコンボ始動技の疾歩昇穿手や、半回転属性の旋腿取面（⇦ⓀⓅ）、ヒット後は五分になる勾手提膝などからOMⓅを繰り出せば、相手のしゃがみⓅなどに対して有効となる。

有利な状況からは、あらゆる場面で活躍するOMだが、連係の途中からでも力を発揮する。発生の早い3段攻撃の連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）は、ディレイを駆使して派生技を意識させれば、OMからの攻撃でローリスクに攻めを継続できる。穿陰掌（⇧Ⓟ）や旋腿（⇦Ⓚ）時など、ノーマルヒット後にわずかに不利でも狙うことは可能だ。

大きく有利になるカウンターヒット後は、リターンを得るチャンス。勾手提膝や弾腿（⇧Ⓚ）、連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）後は相手の側面に回り込みやすいので、OMⓀで側面崩れを狙える。相手の攻撃を確認してOMからの技選択ができるようになれば、リスクを軽減させつつ多彩に攻められるぞ。

OMからの選択肢は、攻めを継続させるのに最適。OMⓅヒット後は間髪入れずに攻撃を仕掛けよう。

連係の派生を意識すれば、不利な状況でも狙える。特にディレイがかかる技は、相手に反撃ポイントを絞らせにくくできる。

カウンターヒットで大きく有利になる場合は、OM中に相手の攻撃を確認しつつ選択しよう。状況次第ではOMⓀも狙えるぞ。

後蹴腿を狙う

後蹴腿はバックダッシュのコマンドと重複しているため、技をガードさせてから狙うのが最もポピュラーな使い方。特に狙いやすいのが、しゃがみⓅガード後と盤肘ガード後。不利が小さいことを利用し、反撃をかわしつつ当てるようにすればダメージ源が増える。

相手が何もしてこない場合はバックダッシュから避け（キャンセル）までを入力し、攻めへと切り替えられれば、ローリスクに前述の不利な状況を打破できる。

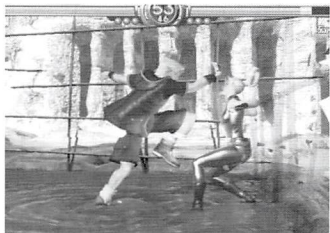
相手の攻撃を予測ではなく、確認してから後蹴腿を出すように。何もしてこなければ、バックダッシュから避け（キャンセル）を入れて攻めを展開するように。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

壁を有効活用

相手の背中側に壁がある場合は、強力な二択を仕掛けることが可能。中段の落撃掌（⇧ⓅⓅ）と、下段の登旋腿（⇩ⓀⓀ＋Ⓖ）を使ったもの。どちらも初段で壁にヒットすれば、派生技を連続で当てることができる。

相手の状況を確認しながら常にこの二択を狙えば、壁を有効活用できる。最大の狙いが、"相手が壁に沿って斜めに背を向けている" 状態。ここでは下段攻撃の登旋腿が、ヒット時にきりもみやられではなく壁張り付けに変化するのが特徴。その後は追撃ができるので、さらなるダメージアップが望めるというわけだ。落撃掌はヒット時受け身不能のたたき付けになるので、各キャラ用のコンボをキッチリと決めれば、ダメージが十分期待できる。

このときに相手の壁との位置が深い角度だと、穿陰掌（⇧Ⓟ）ヒットから後蹴腿が連続ヒットさせせられるほど有利が大きくなる。

手早く壁攻めを狙いたい場合には、崩し投げの腰斬（⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ）がオススメ。ただし、相手の背中側が壁に向いていないと壁ヒットしないので、事前に相手の足位置を確認しておく必要がある。相手の距離と足位置が確認できる余裕がある場合は、積極的に狙いたい。腰斬後は大幅に有利なので、直接その場から前述の打撃技による二択を迫ろう。

相手背中側に壁があるときは、打撃での二択がオススメ。ノーマルで連続ヒットする。

相手と壁の位置が斜めなら、見切られにくい下段攻撃から一気に大ダメージを与えるチャンス。常に相手との位置を確認しよう。

崩し投げの腰斬を使えば、壁攻めが狙いやすい。相手の背中側が壁を向いているときがチャンスだ。

ハーフフェンスを活用

ハーフフェンスは、壁を使った攻撃以外にリングアウトも狙える特殊なステージ。ここでのリングアウト方法は、相手を浮かせて壁を越させるというもの。コンボ始動技のように大幅に浮かせなくても、リングアウトを狙えるぞ。

最も狙いやすいのが、発生が早くダウンを奪う縦跳穿掌（⇧Ⓟ＋Ⓚ）。相手と壁の距離が、密着より少し離れてる状況が最もリングアウトさせやすい。これ以外では、旋風腿（⇧Ⓚ）がカウンターヒットした場合に壁を越える場合がある。当たれば勝ちなので、狙ってみる価値は十分にあるぞ。

相手との距離関係が写真のような感じであれば、リングアウトのチャンス。発生の早い縦跳穿掌は、攻撃に合わせやすくヒット率が高い。カウンター狙いでリングアウトのチャンスを増やそう。

VS リオン・ラファール対策

豊富な下段攻撃をガードし続けるのは困難だが、逆に反撃チャンスでもある。常に下段技を警戒しながら応戦しよう。

リオンの特徴を理解しよう

リオンの特徴といえば、豊富な下段攻撃とスカし性能を駆使した技の数々。この中で最も警戒すべきは、スカしからのコンボ始動技。直接ダメージに結び付くため、リオンとの距離関係とガード後の有利／不利はキッチリと覚えるようにしたい。

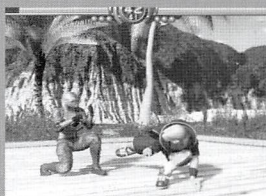
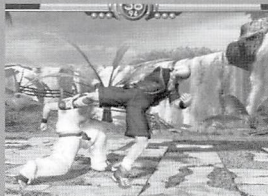
最もポピュラーなスカシ技が、バックダッシュを利用したコンボ始動技の後蹴腿で、しゃがみⓅや盤肘ガード後などに多く見られる。最速のレバー入れⓅを出すか、リーチの長い技でバックダッシュごと封じよう。

ここではリオン側の対策となるさばき技、流星勾手撃（⇩⇧⇦Ⓟ）にも警戒しておくこと。安全に攻めたい場合は、しゃがみⓅなどで様子を見ることが大事。

次に、避けを使う場合。全回転技を多く持つリオン戦では効果が薄いが、避けるのであれば、中距離や少し離れた間合いで多用される弾腿（⇧Ⓚ）対策で、背中側に避けよう。逆の回転方向の旋腿取面を使い出したら、無理に避けずガードに専念するように。

全回転技は、受け身攻めなどで使われることが多く、下段攻撃の後掃腿がメインとなる。ガード後のリターンを重視して下段攻撃に的を絞り、しゃがみガードの比率を増やすのも一つの対策といえる。

豊富な下段攻撃を多く持つが、ガードしてしまえばスキが大きい技ばかり。行動やクセを読んで確実な反撃を狙っていこう。

避け方向は、弾腿を警戒して背中側を意識したい。ただし、全回転技が多いので、避けるポイントがバレないように。

受け身を取った後は、無理に避けようとせずガードに専念してもいい。特に、全回転の下段をガードすればリターンが大きい。

逆二択に注意

コンボ始動技となる疾歩昇穿手や、スキの大きい弾腿をガードした場合、リオン側の逆二択に注意。後蹴腿は投げと相殺しないので、こちらの投げ技に一方的に勝ちつつ空中コンボまで決められてしまう。

後蹴腿を読んだ場合は、ミドルキック属性の技を出せば背後崩れを誘発できるが、瞬時に判断するのは難しい。立ちⓅや、ヒット後有利になる技をチョイスして、遠回しに有利を得る戦術も必要となってくる。

確定反撃は無いが大きく有利な場面でも、手堅く立ち回ることが大事。投げと相殺しない後蹴腿は、その後の空中コンボを含めると脅威だ。後蹴腿を読んでミドルなどを出せれば理想的。

LION RAFALE

リオン・ラファール

COMBO MANIACS

始動技ごとに覚える要素は多いが、どれも実用的なものばかり。主力技は使用頻度が高いので、実戦で確実に決められるように！

1 疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→蟷螂腰斬（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

2 疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→流星連勾手（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

3 疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）→流星連勾手（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

4 疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）

5 落撃掌（⇧ⓅⓅ）硬化カウンターヒット以上→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

6 落撃掌（⇧ⓅⓅ）硬化カウンターヒット以上→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

7 落撃掌（⇧ⓅⓅ）硬化カウンターヒット以上→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）

8 落撃掌（⇧ⓅⓅ）硬化カウンターヒット以上→レバー前入れⓅ→連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ）

9 進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

10 進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

11 進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）→しゃがみⓅ→盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）

12 進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）→後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→蟷螂腰斬（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

13 後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

14 後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→連旋腿（ⓀⓀ）

15 後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）

16 後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

17 後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵背後　先行入力Ⓟ＋Ⓚ）→連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ）

18 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→転身偸歩双手脚（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）

19 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ（空振り）→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）

20 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ（空振り）→レバー前入れ立ちⓅ→連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ）

21 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）

22 双耳旋風（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）

コンボ解説

カウンターヒットで浮かせる疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）はリオンの主力武器。ここからのコンボは重量ごとに切り替えるようにしたい。まず、足位置関係無く決められるのが4で、軽量級には1を狙っていく。足位置限定では、平行スタートならば2、ハの字は3で中量級までカバーすることができる。

落撃掌（⇧ⓅⓅ）は硬化カウンター以上で受け身不能のたたき付けに。足位置に関係無く決まるのが5のコンボ。6はハの字限定だが、重量に関係無く決められる。7と8は足位置とキャラ限定で、アキラ、ジャッキー、ラウ、ブラッド、ゴウ、サラ、レイ、ベネッサに決められる。7は始動技が平行時で、8がハの字となっている。

足崩れから狙えるコンボは、9が全キャラクターに決まり、10は中量級まで。10は少し前ダッシュしてから狙うといい。11のコンボは対軽量級で、しゃがみⓅ後に⇦⇦とバックダッシュ入力して立ち状態を作ってから狙う。足崩れからの最大ダメージは12で、足位置に関係無く狙えるのがブレイズ、ラウ、カゲ、レイ、サラ。始動技がハの字の場合は、アキラ、シュン、ベネッサまで。背身尖掌を若干遅らせて出せば、パイ、アオイ、アイリーンの軽量級とリオン、ゴウまで決められる。

後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）からはノーマルヒットで中量級とウルフまで決まる14が安定。ジェフリーは16でカバーしよう。距離を運びたい場合は15と17で、中量級ハの字まで決まる。

受け身の取れない単飛脚からは、18が全キャラに決められる。ただし、重量級には転身偸歩双手脚を早めに出さないと2発目が当たらない場合があるので注意。足位置限定で、中量級までは19と20を狙おう。前者は平行スタ

※文中のフレームデータ、技後の有利　不利など各種数値は編集部調べによるものです

No.	コンボ
23	双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)

No.	コンボ
24	双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
25	双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→穿掌背転(⇦⇦Ⓟ)→背身尖掌(敵背後　先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
26	泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ)→転身偸歩双手脚(⇨Ⓟ+ⓀⓀ)
27	泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ)→旋腿取面(⇦ⓀⓅ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
28	泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ)→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵背後　先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
29	縦跳提膝(蟷螂双封中⇨Ⓚ)→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
30	縦跳提膝(蟷螂双封中⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連旋腿(ⓀⓀ)
31	縦跳提膝(蟷螂双封中⇨Ⓚ)→穿掌背転(⇦⇦Ⓟ)→背身尖掌(敵背後　先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
32	各種腹崩れ→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)
33	各種腹崩れ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
34	各種腹崩れ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)
35	各種腹崩れ→挿勾手(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→右勾心(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→連旋腿(ⓀⓀ)
36	各種腹崩れ→連捶腿取面(ⓅⓀⓅ)
37	各種側面崩れ→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)

No.	コンボ
38	各種側面崩れ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
39	各種側面崩れ→疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
40	各種側面崩れ→旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)→後穿脚(敵背後Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
41	各種側面崩れ→旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)→連捶腿取面(ⓅⓀⓅ)
42	擺下尖転(⇖Ⓟ+Ⓖ)→縦跳穿掌(⇧Ⓟ+Ⓚ)
43	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)
44	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
45	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)
46	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→右勾心(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→蟷螂腰斬(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)
47	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→連捶腿取面(ⓅⓀⓅ)
48	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→レバーニュートラル立ちⓅ→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)

ート、後者がハの字となっている。

ノーマルヒットでコンボが狙える双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)は、威力が高いので必ず足位置確認したい。平行時に重量級まで決まるのが22で、ハの字では24に変えよう。ハの字限定で重量に関係無く決まるのが23で、威力が高い。ハの字の状態のキャラ限定で決まるのが25で、アキラ、ジャッキー、ラウ、ブラッド、ゴウ、サラに対して狙える。

頭崩れからは26、27が安定コンボで、ジェフリー、アキラ、ジャッキー、リオン、サラ以外は28が最大ダメージとなる。

構えから出せる縦跳提膝は若干浮きが低いので、重量によって追撃を変更しよう。中量級までは30と31が決まり、重量級には、威力は高くないものの29が安定して決まる。

各種腹崩れから狙えるコンボは、32が基本となっているが威力は低い。素早い判断が必要となるが、33と34は威力が高く、その後の展開に移行しやすい。対軽量級で平行時に決まるのが35で、足位置さえ確認できていれば最速のつなぎでOK。36は重量級のハの字に対して狙える。腹崩れ後に少し遅らせて連捶腿取面を出すのがポイント。

各種側面崩れからは、バウンド効果でダメージが高い39と40を狙いたい。ただし、旋風落脚が遅れてしまうとバウンドしないので注意。側面崩れの確認が遅れてしまった場合には37に切り替えよう。

投げ技の登山翻車脚からは43と44が安定コンボ。45、46、47のコンボはキャラ限定で、該当するのはジャッキー、ラウ、リオン、レイ、カゲ、ゴウ、ブラッドの7キャラ。キモはしゃがみⓅを当てる部分にあり、前ダッシュしてからギリギリ拾える部分でしゃがみⓅを当てるとその後の追撃が決めやすくなる。

合気道の神髄を見よ

梅小路 葵（うめのこうじ あおい）

AOI UMENOKOUJI

優秀な当て身技などを駆使して、不利な状況から体力を奪うのがアオイの神髄。攻め手に回ったときは、オフェンシブムーブを駆使した戦術がそう快感抜群だ。

Text：矢永

攻勢時の基本戦術

近距離での基本となる攻めは、他キャラと変わらず“有利な状態での投げと打撃の二択”。

使う打撃技の中心は、発生が早く、しゃがみヒット時によろけを奪える中段肘当（⇨Ⓟ）。肘系の技としては標準的だが、旋桜（⇨ⓅⓅ）の出し切りや、寸止めからの投げを交ぜれば利便性が上がる。大きなリターンが望めるのが、カウンターで連続ヒットする天狗落とし～要打ち（⬇⬁Ⓟ＋ⓀⓅ）と、ノーマルヒットでも安定したダメージを与えられる重ね当て（⇦⇨Ⓟ）の二つ。これに避け＆立ちガード対策の草薙（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が近距離での主力打撃。これらの技と投げによる二択が、近距離での基本となる。

上記の技だけでも十分闘えるが、避けやさばき技に対応しづらい。避け対策には、スキの小さい全回転攻撃の扇舞（⇦Ⓟ）、半回転攻撃の鎌蹴り（⇦Ⓚ）、横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）などが、発生が早く使いやすい。さばき技には、両手属性で上段攻撃をスカせる両止（⇦⬁Ⓟ）と、カウンター時の見返りが大きい雷刃破（⇨Ⓚ）で対抗しよう。

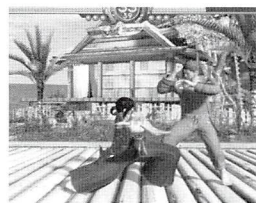
遠距離で最も重要な技は叢雲破（⇨⇨Ⓚ）。リーチの長さを生かして、けん制技のスカりへの反撃として重宝する。攻める際は、リーチが長く、カウンターヒットで空中コンボが狙える山勢厳（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が優秀。これらの技でけん制しつつ、スキを突いて横打から攻め込むか（右ページ参照）、二連突横打（ⓅⓅ⇨Ⓟ）の出し切りと、寸止めからの投げによる二択を迫ろう。

リターンの大きさが魅力の天狗落とし～要打ち。カウンターヒット確認からつなげられれば、リスクが低下して利用価値が高まる。

二連突横打は寸止め時の展開が早いので、投げへの連係が強力。中間距離からの攻めの手として頼れる存在だ。

確定反撃

立ち技への確定反撃は、12フレームのスキに入る掌蹴り重ね（ⓅⓀ）、13フレームのスキに入りダウンを奪える横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）が基本。これを軸にスキの大きさに合わせて、巌止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）、重ね当て（⇦⇨Ⓟ）辺りを使い分け、極大のスキには袖伸剣（⬁⬁Ⓟ＋Ⓚ）を入れていきたい。しゃがみ状態への反撃の基本となるのは、14フレームから入り、ダウンを奪える旋桜（⇨ⓅⓅ）。後の反撃は立ち状態と一緒で、巌止、重ね当て、袖伸剣を使い分けていこう。なお、袖伸剣はコマンドの性質上1フレーム遅くなると思っておこう。

	硬化	技名	立ち	しゃがみ
1	12	掌蹴り重ね（ⓅⓀ）	○	×
2	13	横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）	○	×
3	14	旋桜（⇨ⓅⓅ）	△	○
4	14	鎖鎌（ⓀⓀ）	○	×
5	15	巌止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）	○	○
6	17	重ね当て（⇦⇨Ⓟ）	○	○
7	18	袖伸剣（⬁⬁Ⓟ＋Ⓚ）	○	○
8	18	雲蹴り（⇨ⓀⓀ）	○	○

守勢時こそアオイの真骨頂!!

アオイは合気道らしく、当て身技やさばき技が充実している。これらの技をうまく使って、不利な状況からダメージを与えていこう。

最も使いやすいのが天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。上・中段のほとんどの技をいなし、崩した相手に追撃を決められる。対象となる技が多いので、近距離では状況を選ばず使える。また、遠距離でのけん制技に対して狙っていくのも有効だ。いなし成功時は、Ⓟ、肘、ミドルには巌止が確定し、Ⓚ、ヒザには袖伸剣が確定。十分なダメージを与えるので見逃さずに決めていこう。さばき技では、心中突（⇩⬁⇨Ⓟ＋Ⓚ）が強力。上・中段のⓅ、肘をさばくことができ、さばき成功時は腹崩れを奪える。相手が肘系の技を使ってきやすい、しゃがみⓅ後などが狙い目だ。

ヒット時に頭崩れを奪える上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）も、不利な状況で使える技。重ね当てガード後などの、少し距離があるときや、横転受け身後はかわし性能を生かしやすい。待たれるとスキが大きいので、寸止めも交えよう。

天地陰陽を待たれたときは、流水（天地陰陽中⇩ or ⇧）→横投げ抜け（奥移動時は後ろ、手前移動時は前で抜けられる）で回避。

心中突を蹴り技でつぶしてくる相手には、扇払い（⇨⇦Ⓟ）を使う。⇨⇨⇦Ⓟの入力なら、しゃがみ状態からでも出せる。

すべての技を取ることができる当て身（⇦or⬁ or⇩Ⓟ＋Ⓚ）が強力。さばけない技を主力とするキャラや、受け身攻めの回転系の技に有効。

肋打ちを使っていこう

アオイが近距離で使う中段攻撃には、リーチの短いものが多く、有利が小さいときはバックダッシュでスカされやすい。また、避けられたときの硬化が長いものが多く、気軽に使いにくい。

この状況を打破するために、有利な状況での選択肢にオフェンシブムーブ（以下、OM）中Ⓟを取り入れてみよう。しゃがみⓅや立ちⓅなどを避けつつ攻撃できるほか、バックダッシュや避けに対しても効果的。ガードされても3フレームしか不利にならないので、リスクは無い。大技やさばき技などで暴れられるとつぶされてしまうが、それらの技に対しては、天狗落としや雷刃破でカウンターを狙っていこう。

細かな選択肢のほとんどに対応できるOMⓅ。この技でしゃがみⓅを含む小技での暴れを減らせられれば、上段攻撃が使いやすくなる。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

横打を起点とした攻め

横打は発生13フレームの半回転（背側避け）上段攻撃。派生技が連続ヒットするので出し切りと寸止めを多用しがちだが、実はガードされても1フレームしか不利にならない。ヒット時はノーマルヒットで3フレーム、カウンターヒットで6フレーム有利になるため、横打で止めてからの攻めも有効。特にOMへの連係は有効で、ガード時に連係させても、方向（下記囲み参照）によってはしゃがみⓅすらかわすことが可能。また、カウンターヒット時は、最速のつかみがしゃがみで回避されないので、ヒット確認して狙っていこう。これらを中心に通常の打撃への連係や派生技の出し切り、寸止めを交ぜていけば、選択肢が増えて汎用性が増す。

横打からのOMは、展開が早く対応が困難。中距離からの接近手段や、近距離からガードを崩すために使用したい。

1：背中側OM	ラウ、パイ、レイ、アオイ
2：腹側OM	アイリーン、ブレイズ、アキラ、ジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、リオン、ベネッサ、ブラッド、ゴウ

寸止めの有効活用

連係技を寸止めしてからの投げは、アオイの必殺技ともいえる。ただし最速派生からの寸止めでは、投げ無効時間があるので0フレーム投げが出ない。ディレイで派生させてから寸止めすれば、簡単に0フレーム投げが出るので、クセを付けておこう。なお、寸止めからの投げは相手に警戒されているので暴れられやすい。ときには寸止めからの天地陰陽なども狙おう。

単発技の寸止めからの投げは、奇襲に効果的。特に鎌蹴りヒット後の、衣車（⇩⇧Ⓟ）の寸止め投げなどは強力だ。

起き攻めでのセットプレイ

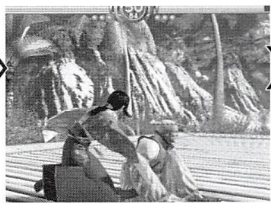
特定の投げなどから狙える枝砕き（敵仰向け足側ダウン ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓖ）や、不動陣（敵うつ伏せ頭側ダウン ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓖ）後は、軸がズレているので、一風変わった起き攻めを仕掛けられる。

枝砕き後は、ダウン中の相手の背中側へOM（写真①）。これだけでその場からの起き上がり攻撃が避けられ、背後を取ることができる。OM後に相手がアオイの背中側への横転をしていたときは、今度は逆に相手の足側にOMしよう（写真②）。こうすれば、横転からの起き上がり攻撃をかわせ、側面を取ることができる（写真③）。

ほかにも、ダウン中の相手に密着してから、天地陰陽→相手の頭側に流水でも、その場起き上がり攻撃と背中側への横転起き上がり攻撃をかわすことが可能だ。枝砕き後は、縦手刀（敵ダウン中⇧Ⓟ）を避けるために、アオイの背中側に横転するプレイヤーが多いので狙いやすい。

不動陣からは縦手刀を狙いやすいが、アオイの腹側への横転起き上がりで回避できる。この腹側への横転起き上がりに対しては、ダッシュで近寄って天地陰陽→アオイの背中側への流水で、起き上がり攻撃をスカすことができる。アオイの背中側への横転は、逆側に流水することによって避けることができる。

①まずは、枝砕きを決めて相手の頭側にOM。もしここでその場起き上がり攻撃が出ていたら、即座にOMⓀで背後崩れを狙おう。

②OM後、相手がこちら側に転がってくるのが見えたら、次は相手の足側にOM。このとき若干遅らせてOMした方がかわしやすくなる。

③これで相手が起き上がり攻撃を出してきたら、華麗にかわすことができる。腹側への横転時にも側面を取ることが多い。

VS 梅小路 葵対策

アオイ戦では、天地陰陽など守勢時に使う技と寸止めの対策がカギ。このニつに対応できれば、それほどの脅威は無いはずだ。

攻勢時のバランスを考えよう

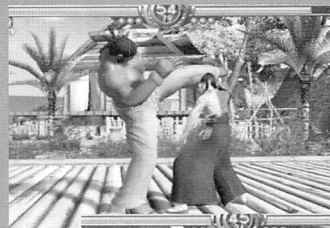
アオイ戦では打撃技のリスクが変化する。ガード時のスキが小さい技でも、アオイには天地陰陽などがあるので、直接反撃されてしまう。特に肘系の技は、心中突があるのでハイリスクだと思った方がいい。主力技にさばかれない技があるなら使用頻度を上げ、無いキャラはⓅ系、Ⓚ系の打撃をバランスよく使っていこう。

投げはアオイ戦で有効となる。特に投げをしゃがめない6フレーム以上有利なときは、最速のつかみを多用したい。アオイにはつかみをつぶせる技で、リターンの大きいものが無いからだ。また、守勢時に使う技は投げが入るか、悪くても相殺になるのもポイントだ。

寸止め投げを対策しよう

受けに回ったときに、最も警戒すべきは寸止めからの投げ。これをくらっていると簡単にダメージを取られるので、しっかりと対処しよう。これは、寸止めポイントで大技、特に浮かせ技を置いてカウンターを狙うことで対処可能。

単純に打撃技を置くだけでは、打ち切り時にカウンターをもらってしまう。これを防ぐために、"打ち切りをガードするタイミングまで立ちガード→打ち切りをガードするタイミングが過ぎたら即座に技を出す"という行動を取ろう。こうすれば打ち切り時はガードでき（入力した技は出ない）、寸止め時は入力した技で割り込むことができるぞ。

上段全回転属性の蹴りは非常に有効。天地陰陽、中段当て身、心中突に対応できる。

寸止めから避ける相手も居る。打撃だけでなく投げも置いていこう（寸止め投げにも勝つ）。

AOI UMENOKOUJI
梅小路 葵

COMBO MANIACS

崩れからのものが大多数を占め、足位置に左右されない安定コンボが多いが、大ダメージを与えられる技は少ない。少しでもダメージ効率を上げるためにコンボを使い分けよう。

1 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

2 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→霞連掌(⇩ⓀⓅⓅ)

3 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

4 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

5 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

6 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→霞凪(⇩ⓀⓅ)→連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)

7 陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→霞凪(⇩ⓀⓅ)→巌止(⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ)

8 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

9 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→霞連掌(⇩ⓀⓅⓅ)

10 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→上蹴り〜打突〜肋砕き(ⓀⓅⓀ)

11 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)

12 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

13 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→相手の背中側にオフェンシブムーブ→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

14 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→横打(⇨Ⓟ+Ⓚ)(空振り)→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

15 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→衣車(⇨⇨Ⓟ)寸止め→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

16 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→霞凪(⇩ⓀⓅ)→巌止(⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ)

17 天狗落とし〜要打ち(⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

18 天狗落とし〜要打ち(⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→レバー前入れⓅ→鎖鎌(ⓀⓀ)

19 天狗落とし〜要打ち(⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→レバー前入れⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)

20 天狗落とし〜要打ち(⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ)→連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)

コンボ解説

急所崩れを奪える陰掌からは、1と2が全キャラに安定。3は全キャラに安定するが、アキラ、カゲ、ゴウ、ブレイズの足位置平行時は、しゃがみⓅを1フレーム消費で出す必要がある。4はアイリーンとベネッサ限定の起き攻め重視コンボ。5は重量級と足位置平行時のベネッサに入る。すべて最速で出して問題無い。最大ダメージの6は軽量級とリオン、レイ、ブラッドに決めることができる。7は6よりも若干威力が低いが、重量級とアキラ以外に安定。

叢雲破からは8、9が全キャラに安定。10は重量級以外に入るが、シュンとブレイズには立ちⓅをわずかに遅らせた方が安定する。重量級に対してはジェフリーに11、ウルフに12を使おう。13はジャッキーに安定。14はサラとシュンに入り、15はレイ限定の寸止めを取り入れた見た目の面白いコンボ。16はアイリーン、アオイ、パイに狙える。

カウンターヒットで連続ヒットする天狗落とし〜要打ちのたたき付けには、18が重量級以外に安定。アイリーン、アオイ、パイ、ブレイズ、リオン、と足位置平行時のシュンには19も入る。重量級は20程度しか入らない。21は足位置ハの字のコンボで、リオンに安定して入り、アイリーン、アオイ、パイにも巌止を1フレーム消費で出せば決めることができる。22は、足位置ハの字のブレイズのみ全段ヒットする。

アオイは腹崩れ誘発技を多数持つので、ここからのコンボはしっかりと覚えたい。ここでも23と24が安定コンボ。ダメージを重視するなら29と30。最大ダメージの29は軽量級とゴウを除く軽中量級に入れることができ、30は重量級とアキラ以外のキャラに安定して入る。心中突(⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき後の腹崩れ

※文中のフレームデータ、技後の有利/不利など各種数値は編集部調べによるものです

21 天狗落とし～要打ち（⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→巌止（⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ）

22 天狗落とし～要打ち（⬇⇧Ⓟ+ⓀⓅ）→レバー前入れⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

23 各種腹崩れ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

24 各種腹崩れ→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

25 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

26 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

27 各種腹崩れ→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

28 各種腹崩れ→渦巻手刀（⇦⇦Ⓟ）→裏霞蹴り（敵背後⇩ⓀⓅⓅ）

29 各種腹崩れ→霞凪（⇩ⓀⓅ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

30 各種腹崩れ→霞凪（⇩ⓀⓅ）→巌止（⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ）

31 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

32 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

33 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）

34 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

35 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→渦巻手刀（⇦⇦Ⓟ）→霞連掌（敵背後⇩ⓀⓅⓅ）

36 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）

37 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

38 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

39 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→上蹴り～打突（ⓀⓅ）→巌止（⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ）

40 山勢厳（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→巌止（⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ）

41 山勢厳（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）

42 山勢厳（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

43 山勢厳（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

44 山勢厳（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

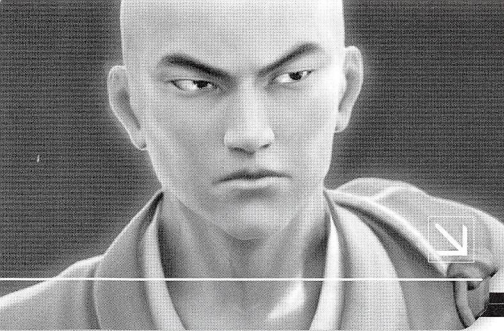
には、霞凪を若干遅らせて出さないと浮かせ直さない。25～27は、目押しのしゃがみⓅor立ちⓅからの浮かせ直しを使ったコンボ。25は全キャラに入る。26は軽量級とリオン、ブラッド、レイに決めることができる。27はベネッサ、サラ、リオン、ゴウ、ブラッド、レイ、カゲ、ジャッキー辺りに安定して狙え、アキラ、ラウにも難しいが入る。重量級に対しても、連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）なら決めることができる。振り向き攻撃を絡めた28は、重量級とブレイズ、アキラ以外のキャラに入る。

上勢柳扇掌のヒット時は、頭崩れを奪うのでコンボを入れやすい。31～34は全キャラに安定する。最もダメージの大きい33を基本としていこう。35は腹崩れのよりも入りやすく、ジェフリー以外の全キャラに決められる。

ノーマルヒットで浮かすことができる袖伸剣からは、足位置ハの字時の重量級以外に36を決めることができる。重量級の足位置ハの字に38を使い、軽量級に対しては受け身攻めがしやすい37を使っていこう。39は軽量級のカウンターヒット時専用コンボ。パイに対しては巌止を1フレーム消費で出す必要がある。

山勢厳はカウンターヒットで浮かすことができ、空中コンボを狙える。基本となる41は、アキラ、ラウ、レイ、ブレイズと、足位置ハの字のリオンと重量級以外のキャラに狙える。ただし、アオイ、シュンなどには、距離により立ちⓅが入らないことがある。42は重量級に安定し、アキラ、ラウ、レイ、シュンには1フレーム消費すれば入れることが可能。43はブラッドに安定して入り、カゲ、ゴウ、シュンに対しても、1フレーム消費すれば入る。44は足位置ハの字のアイリーン、アオイ、ベネッサに決まる見た目のいいコンボ。パイに対しても1フレーム消費すれば決めることができる。

対戦攻略

柔を取るか、剛を取るか。基本を覚えて自由に組み立てろ!!

雷飛（レイ・フェイ）

LEI-FEI

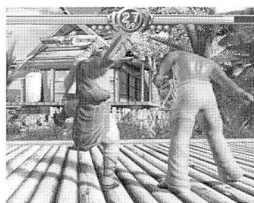
構えが複雑なイメージのレイ。使いこなすには時間がかかるが、基本を踏まえて修行しよう。やることが多いので、飽きのこないキャラだ。

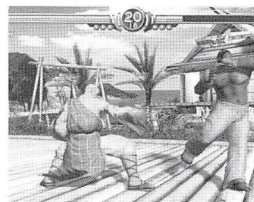
Text：華火霊

近距離での基本戦術

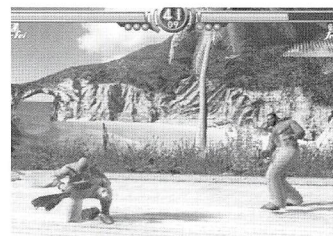
近距離ではⓅ始動の連係がお手軽かつ強力だ。連拳（ⓅⓅ）後は独立式に移行するため、ガードされていても進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）が発生13フレームまでの技に勝てる。ここでⓅやしゃがみⓅを打ってくる相手には、連撃双掌破（ⓅⓅⓅ）が割り込み不能なので切り替えたり、独立式の当て身を狙うなどしよう。ここで避けや立ちガードする相手には、構え解除からの投げで対処しよう。自動的に0フレーム投げになるため強力だ。また、Ⓟからの攻めが十分強力なので、ⓅやしゃがみⓅからの基本二択も交ぜて攻めていこう。

有利時に使う中段攻撃は、発生が早く距離を若干離すことができる撑掌（⇨⇨Ⓟ）。カウンターで腹崩れを誘発でき、相手の上段攻撃にめっぽう強い登天掌（⬇⇨Ⓟ）。発生や技後の状況も優秀で、パンチ肘系さばきに強い分脚（⇧Ⓚ）。ノーマルヒットでコンボが可能な、斜天連掌（⇧⇧ⓅⓅ）や双飛脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）。半回転中段×2で、初段止めから構えに移行できる鶴首睡連撃（⇨ⓅⓅ）など。これらの多彩な中段と投げを使い分け、攻めを組み立てていこう。

そのほか有効な技は、上段全回転でカウンターヒット時に後襲腿（跨虎式中Ⓚ）が連続ヒットする里合腿（⇨Ⓚ）。上→中段の連係翻雷滚天（⇧ⓅⓅ）は、初段ヒットで有利、ガード後手を出す相手は派生がカウンターヒットして腹崩れを誘発できる。

相手の特定の投げを抜けた後。大鵬擺脚（裏跨虎式中Ⓚ＋Ⓖ）や、背身旋腿（敵背後Ⓚ＋Ⓖ）ヒット時に側面を取れる。

上記の技後、崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）などを当てた場合はさらに側面継続。馬歩捶（⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターで側面崩れを奪える。

中、遠距離での戦術

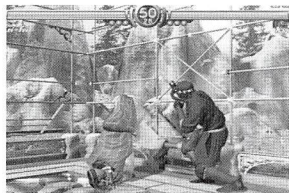
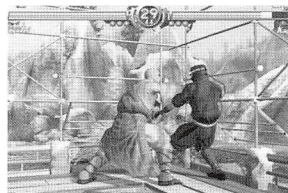
攻める場合は、箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）や前転（独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの二択を。ただし的を絞られやすく、相手の置き技をくらうと痛いので、うまく間合いを調整してスカシ待ちに徹した方がリスクは低い。

中間距離では、リーチに優れヒット確認が容易な劈山十字靠（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）、コンボ始動技の斜天連掌、双飛脚などを相手の技のスカりに決めていきたい。斜天連掌は発生が遅く、ノーマルではヒット確認がほぼ無理。撑掌後など若干離れた距離からバックダッシュをする際にコマンドを入れておき、相手の技が見えたら打つ"状況確認"でヒット精度を上げよう。

失敗避け後一定時間は成功避けが出ないため、失敗避けが見えたら最大ため箭疾歩が当て身系以外で回避不能。

壁際に追い詰めて攻め倒せ

壁際で撑掌がノーマルヒットすれば壁よろけを誘発でき、登天掌などで追撃すると4割程度のダメージを与える（コンボページ参照）。そのほかの壁よろけ誘発技は、羅漢打虎（捶羅漢式中Ⓟ）、崩捶掌壁など。後者は崩捶（敗式中Ⓟ）がカウンターヒットでつながる。壁から離れていても崩捶カウンターで一気に追い詰め、壁コンボで約半分のダメージを奪い大逆転……ということもある。

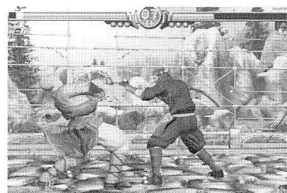
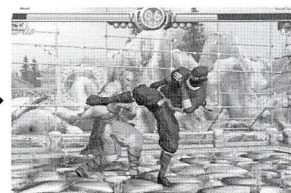
相手の回復スピードにもよるが壁との距離が近いと、登天掌がガードされてしまう場合がある。そんな相手には双龍出海（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）がオススメ。確定し、壁張り付きを誘発することもある。

ノーマルヒットで壁張り付きを誘発する技は、五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）、騰空転身脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）など。後者は半回転。レイの腹側に壁がある場合、相手は壁から避けて逃げられないので狙ってみよう。

半回転下段の坐盤壁掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）はノーマルだと不利、しかし、壁に当てればその後有利に攻めを継続できる。中段と下段で揺さぶろう。

壁際騰掌が強力なため、投げが生きる。避け抜けには遅らせ打撃で対応できるが、立ちガードには投げを振り分けて対応しよう。

不利な場面での基本戦術

不利時に相手の投げを読んだ場合、コンボ始動技の双飛脚が有効。空中判定なので、相殺されずにダメージを奪える。こちらの避け投げ抜けを読んで出した、遅らせ打撃に対しても強いぞ。

片手Ⓟや肘系を読んだら、胡蝶壁（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）を打とう。一点読みになるがさばき成功時には頭崩れを奪えるため、肘やⓅ系の多いキャラに有効だ。胡蝶壁は連続ガードではない、さばける派生への割り込みとしても使える。アキラの擢打頂肘（⬇⇨Ⓟヒットorガード時Ⓟ）など、ガードしても確定反撃が無い技にダメージを与えられる。

相手がさばき対策として足技や肩などで反撃してきたら、素直に避け投げ抜けなどに切り替えよう。避けてから反撃できる場合が多いので、反撃を忘れずに。

技をガードされてのさばきは意識されやすいが、くらった後は意外と盲点。ここでさばき対策の技を出す相手は、レイ戦慣れしている。

写真のように、相手がダメージのあるさばけない技を打ってきたら、裏をかかずに素直に避けよう。かわせばスキだらけの場合が多い。

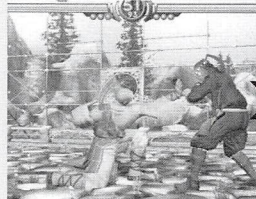
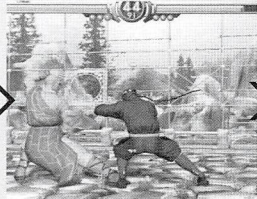
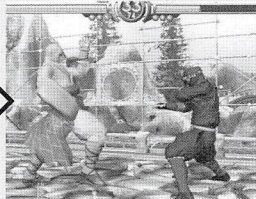
※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

各種構えの性質を知る

敗式

敗式からは発生が早い崩捶、ノーマルヒットで相手を浮かせられる中段の高弾腿（敗式中Ⓚ）、リーチの長く奇襲に有効な箭疾歩、見切られにくい下段全回転の前掃腿（敗式中⇩Ⓚ）などが主力技。

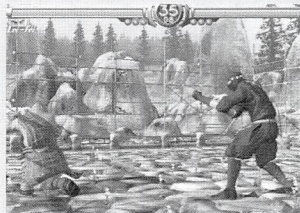
崩捶からの連係は、連続ヒットでガードされても有利な崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）が強い。上段だが技後に独立式に移行しており、崩捶連撃がガードされていても進歩分脚が割り込まれない。これと解除投げのシンプルな二択でも十分強力だ。次に崩捶掌壁。2段目を避けられることはあるが、初段カウンターで連続ヒットする。こちらもガードされて有利で、2段目がカウンター時にはダッシュからの投げや、立ちⓅ、撑掌などがつながる。

敗式は構え自体が若干身を引いているので、相手の技がスカりやすい。敗式からほかの構えに移行できるので、間合い調節に使うほか、独立式に移行して当て身を狙ったり、違う構えの技で攻めたい場合の中継に使おう。例えば開幕や中距離で、バックダッシュしてから「敗式～⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで独立式に移行」とすれば、大きく身を引きつつ、相手の攻撃がスカったところに進歩分脚を確定で決めるなどが可能。構えを使った距離調整を極めれば、起き上がり蹴りをスカしつつ、その硬化に反撃などが可能。トリッキーかつ攻撃的な動きができるようになるぞ。

Ⓟヒット時や、登天掌ノーマルヒット時、相手の技をガード後などに敗式に構えて、ちょっと待ってからの高弾腿。

相手の肘、しゃがみⓅなどの短い技をスカしてその硬化に高弾腿を決めることができる。一瞬待たないと引っかかったりする。

この時、相手が避け投げ抜けしていた場合も失敗避けの硬化にヒット。登天掌後は＋1で相手はしゃがみⓅを打ってきやすい。

仆腿

仆腿は敗式経由か、特定の技後に⇩で移行できる構え。見た目通り判定が低く、技をスカしやすくなっている。特にアキラなど判定の低い技や下段を多く持たないキャラには、中間距離で仆腿を置いておくのが有効。

仆腿中の主な技は、相手の技をスカした際に決める浮かせ技の反掌打（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）。この技は特殊上段でしゃがみⓅの硬化にも入り、ガードされても反撃を受けない。

次に穿弓腿（仆腿中⇧Ⓚ）。ガードされても相手の回復次第ではレイが不利になるが、よろけを奪える。この技自体にスカし判定があるため、出してしまえば強い技だ。構えからの連係に避けとガードで対応する相手には、構えを変える間に失敗避けになるため自動遅らせ攻撃に。ガード時も仕切り直しなので頼りになる。

仆腿中はいつでもほかの構えに移れる。相手が攻めてこないなら、涅槃式に移行して逃げよう。

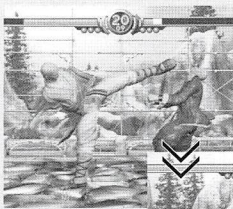
独立式

独立式最大の特徴は、その構え自体に上・中・下段の片手Ⓟと肘系当て身効果が付いていること。技後に独立式になる場合は確実に取れるが、不利時に独立式に構えを変えても当て身が間に合わないことに注意しよう。

独立式中の主な技は、威力が高く、ヒット時には尻もちよろけを奪う進歩分脚。ガードされても確定反撃は受けない、独立式中のメインとなる中段攻撃だ。次にヒット時よろけを奪う伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）。技後は敗式になっていて、よろけから回復する相手に崩捶が確定する。ここで相手が回復せずに崩捶をスカし、超回復からのしゃがみⓅを打つと崩捶連撃中にヒットして浮かされてしまう。その場合は、高弾腿を出して対応しよう。

技後に自動的に構えて不利だったときは、側身前掃腿（独立式中⇧Ⓚ＋Ⓖ）と側身後掃腿（独立式中⇩Ⓚ＋Ⓖ）が相手の反撃をスカしつつ攻撃できるため有効。相手の攻撃がくる瞬間に技を出した方がよけやすい。ただし、下段全回転やしゃがみガードで対応される。それらを多用する相手の場合は、構え解除で様子を見よう。

独立式当て身は、取った相手の技のダメージに応じて若干ダメージが上がる。同キャラ戦でため箭疾歩を取ったときは大ダメージだ。

当て身成功後は少し間合いを詰めて小ダウンが回避困難なので必ず狙おう。露骨に狙ってもバレバレ。流れの中で自然に決めたい。

翔飛脚（独立式中⇦Ⓚ）は意外と強力。展開が早く、初段ヒットで2段目まで連続。その後は有利なので独立式で攻めていける。

初段を触れさせてからのオフェンシブムーブが強い。派生が上段なのでしゃがみたくなる上、フレーム的にもOMが可能な場面だ。

睡羅漢式

主に涅槃式と裏涅槃式から移行する構えで、攻めのアクセント的な役目だ。仆腿のように姿勢は低いものの技をくらいやすく、くらった場合は受け身不能のダウンになってしまう。構えた後は技を出すか、ガードでダウン状態になってでしか解除ができない。

睡羅漢式中の主な技は、リーチが長い羅漢打虎。発生は見た目ほど遅くなく、奇襲として十分使っていける。前述したように、壁から少し離れた位置で有効。

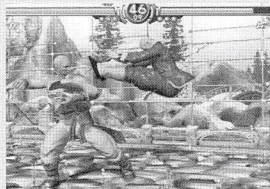
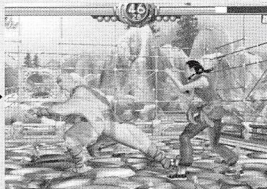
下段の伏地截腿（睡羅漢式中Ⓚ）と金絞剪腿（睡羅漢式中Ⓚ＋Ⓖ）。前者はヒットでよろけを奪える下段で、技後は裏涅槃式になっている。どちらもガードされた際にスキがあるため、好みで使い分けよう。

鯉魚打挺（睡羅漢式中Ⓟ＋Ⓚ）は下段をよけて当たることも。しかし、コンボが安定しにくいので、壁際以外ではダウンさせる中段と割り切って使おう。

各種構えの性質を知る

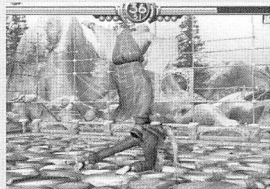
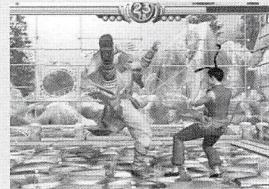
跨虎式

跨虎式は里合腿や旋風脚（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）後のように、技後に自動的に移行するしか構える方法が無い。跨虎式中はレバーで前後に移動できるほか、軸をずらしながら敗式に移行可能。さばき技が豊富で相手は手を出しにくく、特殊な読み合いになる場合が多い。

後襲腿（跨虎式中Ⓚ）はどんな下段もさばく中段攻撃。技後涅槃式になりヒット時は尻もちよろけ。発生が早いため、有利な状況で打てば立ち技にも勝てる跨虎式中のメイン中段だ。もう一つのさばき技が連環捶捶（跨虎式中Ⓟ）。こちらは上中段の片手片足と肘ヒザ系をさばけて、ヒット時には頭崩れを誘発。ガードされても反撃を受けず、跨虎式移行技のスカリに打撃を狙う相手に有効。強力なさばきを嫌がり、避けや立ちガードで対応してくる相手は多く、有利不利よりもクセが出やすいポイントだ。そこを逆手に取れれば、不利でも攻めていける。レイが不利なので、さばいてどうにかするより、相手のタイプを読んで逆を突いていこう。

敗式移行で相手の出方をうかがう。スカシ性能があるので、よけていたら反撃する。

背身下掃踵（跨虎式中⇩Ⓚ）はさばき待ちの相手に有効。派生のⓅまで連続ヒットする。

裏跨虎式

主に鶴首捶撃（⇨Ⓟ）から移行する攻撃的な構え。二郎担山（裏跨虎式中Ⓟ）には連環捶捶と同じさばき性能が付いているので、移行技がガードされていても反撃可能だ。さばけない技で攻撃してくる相手は、鶴首捶連撃打ち切りで対応していこう。鶴首捶撃がヒットしていた場合強力なのが、大鵬擺脚（裏跨虎式中Ⓚ＋Ⓖ）。全回転特殊上段で、ヒット時は側面を向かせる。技後は敗式か仆腿に移行でき、カウンター時には崩捶と弓歩虎拳（仆腿中Ⓟ）が立ちガードできないほど有利に。これをしゃがみで回避する相手の場合は、高弾腿と穿弓腿で二択を迫ろう。

裏跨虎式を見て固まる相手には、跳歩単叉（裏跨虎式中⇨Ⓚ）。ヒット時よろけを奪う下段で、その後の高弾腿が回避困難。ガードされても、側身前掃腿で反撃をかわせるのが強み。しゃがんだり下段を打つ相手には、空中判定の半回転中段でヒット時は尻もちの騰空虎尾（裏跨虎式中Ⓚ）で対応しよう。技後は密着で大幅有利になる。

跳歩単叉は動きが大きく反応されやすいが、下段に強くリーチが長いので強気に出そう。

大鵬擺脚をガードされた場合は⇩入力で仆腿になり、すぐに涅槃式で逃げれば安全。

涅槃式

涅槃式には強力な技こそ無いが、うまく使えば幻惑できる。まず、さばきを備えた中段の連係始動の翻車提拳（涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ）。技後は裏跨虎式になる。同じような技の転身崩捶（涅槃式中Ⓟ）は、その後特殊上段の派生を持ち、技後は裏涅槃式になる。派生をカウンターヒットさせた場合は、進歩分脚が連続ヒットするので覚えておこう。これらを嫌って最速で手を出したりガードする相手には、前掃腿（涅槃式中⇩Ⓚ）を使おう。スキのある下段全回転だが、これを交ぜないとほかの技が生きてこない。

涅槃式には、間合い調整目的の使い方がある。下がりつつ構える特性を生かして距離を調節しよう。ここからの有効な技は、翻身後撩脚（涅槃式中Ⓚ）。発生は遅いがリーチが長く、ヒット時は尻もちよろけ。もう一つは、特殊上段全回転で技後跨虎式の飛燕旋風脚（涅槃式中Ⓚ＋Ⓖ）。カウンターヒットで下掃連旋撃（跨虎式中⇩ⓀⓅ）がつながり、4割近いダメージを与えるため、決まれば大きい。

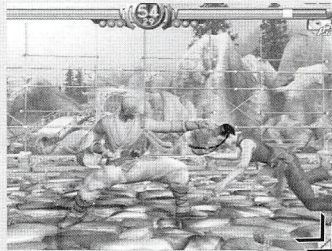
連環翻身上捶（涅槃式中Ⓟ＋ⓀⓅ）カウンターで連環翻身馬歩捶（涅槃式中Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）までつながる。ディレイが利くので、打ち切りが生きる。

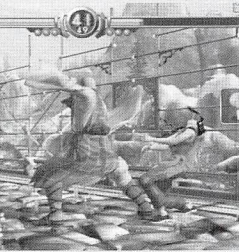
連環翻身上捶はガードされても有利。技後は構えに移行していないので、普通に二択を迫ろう。転身崩捶後の派生も、ガードされて有利だ。

裏涅槃式

主にコンボで活躍する構えで、斜天掌（⇧⇧Ⓟ）や馬歩捶から任意で移行可能。裏涅槃式からは敗式、独立式、捶羅漢に移行でき、様子を見がちな相手には構えを変えてからの攻めが有効だ。特に独立式移行は構え移行技がガードされていても、相手のとっさのⓅやしゃがみⓅを当て身でき、構えを変えているため攻撃のタイミングをズラせて面白い。

裏涅槃中は発生の早いⓅからの連係、羅漢撞鐘（裏涅槃式中ⓅⓅⓅ）と、リスクの低い起身飛脚（裏涅槃式中Ⓚ）がメイン。前者の2段目はしゃがみに当たるとよろけ、2段目カウンターヒット時には最後までつながり高く浮かせる。後者はぎりぎりヒット確認ができる中段で、発生が早くガードされても初段のスキは小さい。これらは避けで対処されるので、起身旋風（裏涅槃式中Ⓚ＋Ⓖ）も使っていこう。技後は跨虎式なので、相手の反撃に強いぞ。また、派生で下段全回転が出るので、初見の相手にはまず当たる。

頭崩れ時、たたき付けからのコンボを馬歩捶～裏涅槃式で締めると強力な起き上がり攻めが可能。拗歩推掌（裏涅槃中Ⓟ）を空振りさせる。

その後は打ち切りと、1段止め0フレーム投げで二択になる。この浮きは横転受け身を取ると打撃がガード不能になるため、その場受け身を取るポイントだ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

VS 雷飛対策

使っている側もたまに分からなくなる。そんなトリッキーなレイにも、要点を押さえ冷静になれば意外ともろい部分が見付かるぞ。

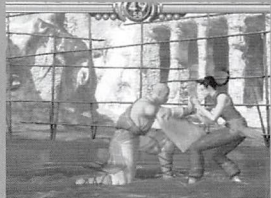
基本的な心構え

近距離でよく使われる連拳からの二択。これはⓅをガードしていれば、進歩分脚と投げの二択がⓅとしゃがみⓅで止まる。ここで進歩分脚を打ってくれればレイは浮くので、コンボを決めよう。連撃双掌破に派生されると割り込めないため、避け投げ抜けをして、3段目を避けたら、発生が早め＆下に判定のある技で反撃しよう。当然投げはくらうが、投げを読んだ場合は最大級の浮かせ技を狙おう。解除投げは0フレーム投げなので相殺できず、レイは天高く浮く。

避け方向はレイの腹側メインで、投げ抜け方向は⇧と⇨がおすすめ。どちらも60近い威力なので、この二つを抜けていれば大ダメージの投げは無くなる。

次に、よく使われる里合腿対策。一点読みならば、しゃがんでしまえば背後投げでダメージを奪える。重量級などの背後投げの威力が大きいキャラは、これだけで大きなプレッシャーだ。

ジャッキーやベネッサなどノーガードで当て身できるキャラは、遠距離の箭疾歩や近距離でのⓅ系連係にうまく狙おう。やろうと思えば崩推連撃にも割り込める。少々難しいが、Ⓟ系の多いレイには意外と狙える。

後は教科書通り、さばきポイントに単価の高い足・肩系を狙い、遠距離の構えにリーチのある技を狙っていけば、レイは黙るはずだ。

連撃双掌破ガードで五分、発生の早い崩推に立ち技は負け、遅い下段は高弾腿に負ける。

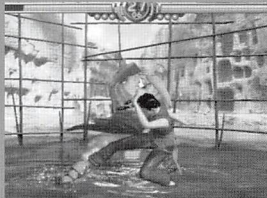
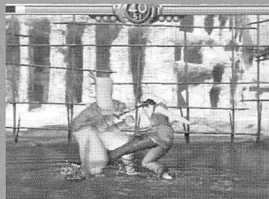
ここで有効なのが、パイやラウの持つ発生が早めな下→上段の連係など。

レイ側の取る選択肢は解除しゃがみか、避け方向を合わせた側身前掃腿のみだ。

壁対策

壁際ではレイの破壊力が増加するため、細心の注意を払おう。最もくらってはいけないのが撑掌で、かすっただけで体力をごっそり奪われてしまう。もしくらってしまったら、頑張って登天掌を回復しよう。

撑掌は片手パンチ系なので、ベネッサやジャッキーは当て身でOK。いくらタイミングをずらそうが当て身可能。ここで投げに気を使って避け抜けなどをしたら、遅らせ撑掌をくらうので悲惨なことになる。ぼっ立ちか、有利を取っていたら連係で攻めていこう。単発技を打つと、避けられて撑掌をくらうことがあるので注意。壁を背にして闘うとキツいので、なるべく追い込まれないように。

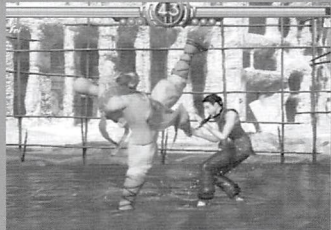
壁からある程度離れていても、レイには距離を運ぶ技が多い。避けやステップで壁と斜めにしておこう。

構え対策

レイ戦が分からない人の大半は、構え関係が弱点だと思われる。これは、実際にレイを使ってみないと完全に把握するのは困難。

まず覚えておきたいのが、技後涅槃式になる技は、移行技をガードしていれば実際のフレームよりスキが大きい、ということ。例えば後襲腿をガードした場合、レイは強制的に涅槃式に移行する。ここから構えを解除しても、解除まで数フレームかかるため打撃が確定する。

また、さばき技は出るが、さばけない大技はくらう。つまり、アキラの虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）や、ウルフのショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）などが確定。このとき、レイ側が睡羅漢式に移行していた場合は特殊なくらいモーションになる。通常のコンボは入らないが、受け身不能なバウンドなのでバウンドコンボや大ダウン攻撃が確定する。しっかりと追撃しよう。

構えに対してはバックダッシュも有効。崩睡連撃後などレイが有利な場合は厳しいが、里合腿ガード後などに間合いを離すだけでレイ側はきつい。レイが何かを期待して打ったさばき技などは、スカしてしまえばスキだらけになる。

つまり、付き合わないで確定反撃を待つのが有効。レイは不利になるとさばきやスカシを狙ってきやすいので、そこを待とう。レイが有利で、かつ敗式や独立式でなければ、解除投げを狙われる心配は無い。

写真のような場面で確定する大技は多い。下掃連旋撃が来た場合は、ガード後しゃがみⓅで浮かせられる。

伏身腿ガード後は肘が確定する。レイが独立式に構えても当て身が間に合わない。

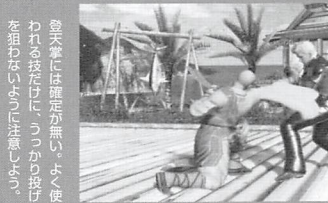
技をガードしても、確定しない限り写真の技でかわされる。しかし、これを待てばスキだらけ。

確定反撃を覚えよう

まず覚えたいのが双飛脚。投げと立ちⓅは確定するので、しっかり入れていこう。

次に斜天連掌。ガード後アッパークラスのスキがあるので、抜けられる可能性がある投げでなく、肘などを入れていきたい。斜天連掌は連係技なので、初段止めからの連係が来ることもあるが、その場合は初段をガードして反撃すれば問題無い。

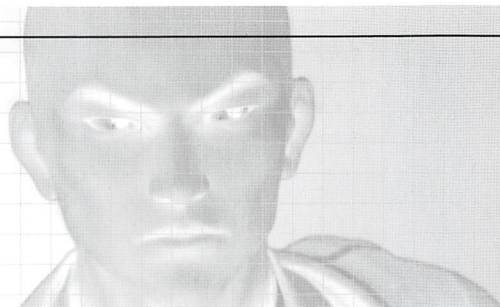
中間間合いで多用される劈山十字靠は、ガードすれば投げと立ちⓅが入る。

斜天連掌はレイの主力コンボ始動技。15フレーム以内の反撃をキッチリ入れていこう。

登天掌には確定が無い。よく使われる技だけに、うっかり投げを狙わないように注意しよう。

LEI-FEI

雷飛

COMBO MANIACS

**レイのコンボはそれほど難しくはなく、決める機会が多い。
安定コンボでも十分減らすことができるので、チャンスにはしっかり決めていこう。**

1 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→斜天掌〜裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）

2 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→連拳（➡ⓅⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）

3 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→連撃双掌破（➡ⓅⓅⓅ）

4 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→双翔飛後掃腿（⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ）

5 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→鶴首插連撃（⇨ⓅⓅ）

6 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→迎面挿掌（⇨Ⓟ+ⓀⓅ）

7 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→連撃双掌破（➡ⓅⓅⓅ）→敗式〜独立式（⇧or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）→進歩分脚（独立式中Ⓚ+Ⓖ）

8 斜天連掌（⇖⇖ⓅⓅ）→連拳（➡ⓅⓅ）→翔飛連脚（独立式中⇦ⓀⓀ）→進歩分脚（独立式中Ⓚ+Ⓖ）

9 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→斜天掌〜裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）

10 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→連撃双掌破（ⓅⓅⓅ）

11 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→斜天掌〜裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）→双分錘（裏涅槃式中Ⓟ+Ⓚ）

12 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→五花坐山（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）

13 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→背身肘撃（⇩Ⓟ+ⓀⓅ）

14 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→側端脚（Ⓚ+Ⓖ）

15 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→斜天掌（⇖⇖Ⓟ）→側端脚（Ⓚ+Ⓖ）

16 双飛脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→双翼撃（⇦⇨Ⓟ）→踏震撃（敵ダウン⇖Ⓚ）

コンボ解説

斜天連掌からは、1のコンボがアキラまでの重さのキャラに安定する。ウルフのハの字始動時のみ、消費無しの斜天掌が入り最大ダメージだが、難しいのでコマンドに自信が無いなら控えよう。2は軽量級とブレイズ、ゴウ、ラウ、シュン、ブラッドと、カゲの平行始動時に入り1のコンボよりダメージが大きい。3と4はウルフ平行時に決めていこう。3はその後の展開がよく、ダメージ重視の場合は4を決めたい。5はジェフリーハの字始動、6は平行始動時に。7は壁に近いときに決めたい。連撃双掌破で壁に当てた後に進歩分脚でバウンドに追い打ちする。8も壁コンボで、連拳後の一番高い位置で壁に張り付いたときの最大ダメージ。

双飛脚からは、9が重量級とジャッキー以外のキャラに。平行時に安定するコンボでダメージは最大。ハの字の時はアイリーンとラウに安定し、カゲとゴウには、斜天連掌の⇖⇖入力をフレーム消費する感じでゆっくり入力すれば安定する。10は重量級に使いたいコンボ。11はブラッドハの字限定コンボで、これも最速入力ではなく、斜天連掌の⇖⇖入力をゆっくり入力すれば決まる。12は、サラ、ブレイズ、リオン、シュン、ジャッキーのハの字に。13はベネッサとレイのハの字に対して使おう。15はアオイ限定のハの字のコンボ。14はハの字の全キャラに入る安定コンボでダメージは安いが、その後の起き攻めしやすい。16はジェフリー以外のキャラのハの字に入るが、最後の小ダウン攻撃は受け身可能かつ回復が早い相手には確定しない。シュン戦の酔い覚まし用。

腹崩れへのコンボは、17がシュン、ブレイズと、アオイ、アイリーンのハの字以外に安定するコンボ。シュンとブレイズには19のコン

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

17	各種腹崩れ→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）
18	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）
19	各種腹崩れ→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～崩捶連撃（敗式中Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）
20	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→羅漢撞鐘（裏涅槃式中ⓅⓅⓅ）

21	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→連撃双掌破（ⓅⓅⓅ）

22	排山倒海（⇖⇖Ⓟ＋Ⓖ）→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）→翻雷滚天（⇖ⓅⓅ）

23	排山倒海（⇖⇖Ⓟ＋Ⓖ）or黄龍擺尾（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）
24	排山倒海（⇖⇖Ⓟ＋Ⓖ）or黄龍擺尾（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→独立式（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～二起脚（独立式中ⓀⓀ）
25	里合腿（⇨Ⓚ）カウンターヒット→後襲腿（跨虎式中Ⓚ）
26	飛燕旋風脚（涅槃式中Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→下掃連旋撃（跨虎式中⇩ⓀⓅ）
27	撑掌（⇨⇨Ⓟ）壁ヒット→双翼撃（⇦⇨Ⓟ）→双龍出海（⇦⇖Ⓟ＋Ⓚ）→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

28	撑掌（⇨⇨Ⓟ）壁ヒット→登天掌（⬇⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→蹬脚（⇨⇨Ⓚ　Ⓚ押したまま）→進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）
29	撑掌（⇨⇨Ⓟ）壁ヒット→斜天掌～裏涅槃式（⇖⇖ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→羅漢撞鐘（裏涅槃式中ⓅⓅⓅ）→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
30	撑掌（⇨⇨Ⓟ）壁ヒット→二起分脚（⇙Ⓚ）→立ちⓅ→羅拳撃（⇦ⓅⓅ）→落撃崩打（敵ダウン　⇧Ⓟ）
31	各種頭崩れ→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）
32	各種頭崩れ→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連撃双掌破（ⓅⓅⓅ）
33	各種頭崩れ→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
34	側面崩れ→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→連撃双掌破（➡ⓅⓅⓅ）
35	側面崩れ→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）
36	壁張り付き→羅拳撃（⇦ⓅⓅ）→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
37	壁張り付き→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
38	壁張り付き→バックダッシュ→挿捶撃（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→双龍出海（⇦⇖Ⓟ＋Ⓚ）→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

ボにすれば決めることができる。18はしゃがみⓅを遅らせて打ち浮かせ直すことで可能なコンボで、最速しゃがみⓅでは入らない。18は全キャラに入るので17のコンボが入らないキャラに決めていきたい。20はハの字のアイリーン、アオイ、レイなどに決まるコンボで、ダメージは17と同じ。アオイやレイにはしゃがみⓅを18のコンボのときよりも遅く当てなければ決まらない。21は軽量級や軽い中量級の平行時に、距離を運びたいときのコンボ。

投げからのコンボは22がアイリーン限定。アオイには2～3発目のどちらかでジャスト受け身を取られるが難しく、途中で受け身を失敗した場合は空中で入り大ダメージ。

23は重量級とジャッキー以外に決まるコンボで、アキラにはシビア。しゃがみⓅのタイミングが重要で、軽量級には簡単だがキャラごとに変えないと受け身を取られてしまう。24は全キャラ安定コンボで、五花坐山などの追い打ちよりも若干減る。

25と26は地上コンボで、特に26は4割以上の体力を奪うので必ず決めたい。

壁コンボでは27は重量級。28は重量級以外に安定しやすいコンボで、最後のバウンド追い打ちは、壁ヒットを確認して出そう。29は軽量級に対してのコンボで、28よりも減る。30は壁との距離が近い場合に決めたい。

頭崩れ時には31と32が安定コンボ。33は技が当たった瞬間ダウンするので、受け身を失敗しやすい。小ダウン攻撃を準備しておこう。

側面崩れ時は、距離が近ければ31、それ以外は安定する32を使っていこう。

壁張り付きの追い打ちでは、36が比較的安定し、37は壁に対して斜めの場合。38はバックダッシュから挿捶撃を打つのがポイントで、タイミングが合えば入って最大威力。

数値に基づく論理的な戦闘スタイルを構築せよ！

ベネッサ・ルイス

VANESSA LEWIS

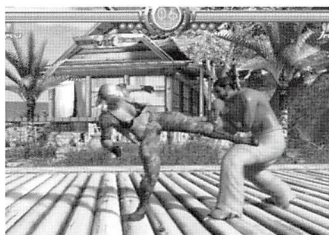
●文中で使用しているスタイルの略称
ディフェンシブスタイル：ディフェンシブ
または【D】
オフェンシブスタイル：オフェンシブ
または【O】

Ver.Aが定着し、2スタイルによる豊富な戦術も深みを増したベネッサ。新規プレイヤー用の基本戦術から、熟練者用の応用戦術まで、フレーム情報と併せて詳しく解説しよう。

Text：栗田

【D】中間距離の基本戦術

ディフェンシブの基本技といえば、いわゆるミドルキックの性能を持つ〔⇘Ⓚ〕。前に踏み込んで出すため非常にリーチが長い上、全体フレームが40と短く、かわされても反撃を受けにくい。本作の数あるミドルキックの中で最強クラスの優秀な技だ。まずはこの技の先端を当てるつもりで攻撃を仕掛けよう。先端をガードされても間合いが離れているので、バックダッシュや後ろARMで相手の反撃をかわせる。

もう一つ重要なのが、立ちⓅからの攻め。発生は12フレームと遅めだが、強力なコンボ始動技である〔Ⓟ⇘Ⓟ〕への派生を持つ。この技のおかげで、立ちⓅをガードさせただけで大きく優位に立てるのだ。屈伸や避け投げ抜けには、しゃがみダッシュで潜り込んでの遅らせ投げが効果的。これを警戒して手を出す相手には、ディレイをかけた〔Ⓟ⇘Ⓟ〕でカウンターを狙おう。

〔⇘Ⓚ〕ガード時は5フレーム不利。屈伸で投げをしゃがめるほか、〔⇘Ⓟ〕で発生15フレーム以上の技をつぶせる。

これらの技で有利な状況を作ったら、下記の選択肢を使って攻撃。不利な状況になったら、右ページの防御的な技を使って切り返そう。

〔Ⓟ⇘Ⓟ〕をガードされた後は8フレーム不利。確定反撃を受けないので、〔⇦⇨Ⓚ〕や〔⇗Ⓟ〕などのさばき技を駆使して切り返そう。

立ちⓅからは、中段技の〔ⓅⓅⓅ〕への派生も強い。ノーマルヒットで3フレーム有利な上、4発目に特殊上段技への派生がある。

【D】遠距離戦の心得

遠距離では、〔⇘Ⓚ〕に加えて〔⇨⇨Ⓚ〕が主力となる。発生は21フレームと遅いが、〔⇘Ⓚ〕を上回るリーチの長さを持つ全回転中段技なので、うまく使えば相手を寄せ付けない。様子をうかがいつつ、先読みで迎撃するように出したり、一気に踏み込んで出したりと、単調にならないように攻撃しよう。これで相手をダウンさせれば攻撃のチャンスとなる。相手が守りを固めるようなら、思い切ってダッシュからの投げを狙おう。

〔⇨⇨Ⓚ〕をガードされると8フレーム不利だが、先端をガードされた場合は、間合いが離れているのでリスクが低い。踏み込んでから二択を仕掛けてくる相手に対しては、〔⇘Ⓚ＋Ⓖ〕などで暴れよう。

【D】有利な状況での選択肢

まず覚えたいのは、二択攻撃時のメイン技といえる〔⇨Ⓚ〕。発生が15フレームなので、3フレーム有利で相手のしゃがみⓅを、5フレーム有利なら軽量級の立ちⓅをつぶせる。カウンター時は打撃投げにつなぎ、小ダウン攻撃まで決めよう。ちなみに〔⇨Ⓚ〕および〔⇘Ⓚ＋Ⓖ〕からの打撃投げは、ヒットした瞬間のフレームを含め、その後12フレーム以内に追加コマンドを入力すれば成立する。かなり余裕があるので、焦って早めに押さないよう注意したい。

4フレーム以上有利なら、発生16フレームの〔Ⓟ＋Ⓚ〕も効果的。ダメージが高めな上、派生技にディレイが利いて使いやすい。これに加え、背中側への避けをつぶす〔⇨Ⓟ〕と、腹側への避けをつぶす〔⇨⇨Ⓟ〕を組み込めば避け対策にもなる。これらも発生は16フレームだが、〔⇨⇨Ⓟ〕はコマンドの都合上17フレームになりやすい。なお、相手との距離が遠めで、これらの技を後ろダッシュでかわされるようなら、リーチの長い〔⇘Ⓚ〕や立ちⓅを選択肢に入れよう。

逆に有利フレームが1～2と小さいときは、発生13フレームの〔立ち途中Ⓟ〕が有効。ただし、1フレーム有利時に立ち状態から出したときのみ、相手のしゃがみⓅに負けてしまう。そのときは〔⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ〕の出番だ。この硬化差でさばけば、余裕をもって〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕を決められる。

〔⇨Ⓚ〕からの打撃投げは、Ⓚによる追加コマンドを入れないこと。派生させなければ、小ダウン攻撃が決まる。

相手の避け方向に合わせた〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕は強力だが、リーチが短くスカりやすい。間合いが近いときのみ狙おう。

【D】確定反撃に使う技

〔⇘Ⓟ〕は最速の反撃技だが、リターンが低いので二択攻撃を仕掛けてもいい。〔ⓅⓅ〕が決まる状況なら投げも確定する。〔立ち途中Ⓟ〕は、立ち状態から出す場合は、最速で14フレーム。ヒット後は1フレーム有利だ。

硬化差が17フレーム以上の反撃技は強力。立ち状態の相手には〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕、しゃがみ状態なら〔⇘Ⓚ＋Ⓖ〕からの打撃投げを決めよう。〔Ⓖ押したまま⇘Ⓟ〕の発生は20フレームだが、コマンドの先行入力が効かない。ラウの連環転身掃脚〔ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕など、しゃがみ状態かつスキの大きな技にのみ使おう。

確定反撃に使う主要技（ディフェンシブ）

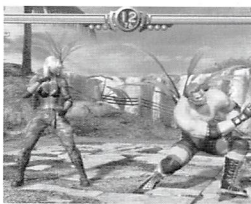
技名	コマンド	硬化差	相手の状況	
			立ち	しゃがみ
カットアッパー	⇘Ⓟ	9	○	×
ワンツー	ⓅⓅ	12	○	×
クラッシュジョー	立ち途中Ⓟ	13	○	○
カットインニーキック	⇨Ⓚ	15	○	○
ヘビィフックコンボ	Ⓟ＋ⓀⓅ	16	○	○
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	16	○	○
ブーメランフック	⇘Ⓟ＋Ⓚ	17	○	×
ストマッククラッシュ	⇘Ⓚ＋Ⓖ	17	○	○
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま⇘Ⓟ	20	○	○

※文中コマンド表記の技：ボーンクラッシュミドル〔⇘Ⓚ〕、フェイントボディ〔Ⓟ⇘Ⓟ〕、パーリングハイキック〔⇦⇨Ⓚ〕、ディフェンシブエルボー〔⇗Ⓟ〕、シャドーコンビネーション〔ⓅⓅⓅ〕、シャドースライサー〔⇨⇨Ⓚ〕、ヘビィフック〔Ⓟ＋Ⓚ〕、カットイン〔⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ〕
※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

【D】ディフェンシブの防御的な主要技を解析

ディフェンシブには、不利な状況で使ってこそ生きる防御的な技が多数そろっている。右に挙げた技が代表的なもので、まずはこれらを中心に活用しよう。そのほかの防御的な技は、以下で紹介するので参考にしてほしい。

まず覚えておきたいのは、防御技の基本ともいえる当て身技。ベネッサのものは、肘とヒザが取れない分、全般的にダメージが高いという特徴がある。また、ノーガード状態で上Ⓟ、中Ⓟを当て身するハンドホールドがあるので、片手による攻撃にはきっちり対応したい。

次にオススメしたいのは、ヒット時のリターンが大きい〔Ⓖ押したまま⬁or⬃Ⓟ〕。〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕と違って無敵時間は無いが、軸を大きくずらして相手の攻撃をかわせる。引き付けて出しても確実につぶされるので、先読みして置いておくように出そう。技中は相手に側面を向けているので、投げつかみに対しても、ほぼ相殺されずに攻撃できる。ちなみに、同様のコマンドで出せる〔Ⓖ押したまま⬂or⬀Ⓚ〕には無敵時間があるが、狙うメリットが無い。

ウルフのレベルバッククラッシュ〔Ⓟ+Ⓚ〕最大タメなどのモーションの大きな技は、当て身技を使いこなせば大きなチャンスとなる。

相手の出す技にもよるが、基本的には発生の早い〔Ⓖ押したまま⬁Ⓟ〕を使おう。ベネッサの腹側ナナメ前にレバーを入れればOK。

イントルードフック〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕

〔Ⓖ押したまま⇧Ⓟ〕と対になっている、成功避け属性を持つ技。相手の技を避けられる方向に出した場合、出がかりの1～4フレームに無敵時間が発生する。また、無敵時間が切れた後も、相手との軸をずらしつつ攻撃するので、横方向の攻撃判定が薄い技ならかわせる。コンボダメージが高いので、ぜひ使いこなしたい。

技の持続が4フレームと長いウルフのクイックショルダー〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕も、1フレーム目押しが決まれば回避可能。

カットアッパー〔⬀Ⓟ〕

通常状態から出せる技としては、本作中最速の9フレームという発生を誇る。この早さを生かし、不利な状態からの割り込み（＝防御）を狙うのが目的だ。例えば4フレーム不利なら肘を、7フレーム不利でもヒザを止めることが可能。技をガードされたときだけでなく、技をくらって不利になった際にも意識しよう。

しゃがみⓅを受けた後は発生14フレーム、立ちⓅを受けた後でも発生15フレームの技に対して割り込める。

各種さばき技

さばき技は下表の6種類。基本的には相手の技を読んで使い分けよう。ただし〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕のみ技の出がかりにさばきフレームが無いので、受け身に重ねてきた技などには使わないこと。

〔⬀Ⓟ〕はさばきフレームが長くなり、攻撃判定が出る直前までさばき判定が持続するようになった。これで、運悪く技の途中でしゃがみⓅや立ちⓅに止められることは無いだろう。

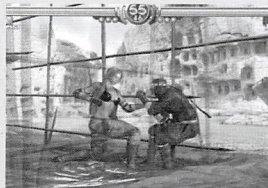
〔⇦⬁Ⓟ+Ⓚ〕は、技をさばいたタイミングによって技後の硬化差が変わる。発生直後にさばくと15フレーム有利、さばきフレームギリギリの14フレーム目でさばくと28フレーム有利となる。ちなみに相手のしゃがみⓅを狙う場合は、2フレーム有利から出せば最大値を得られる。

各種さばき技の性能一覧

技名	コマンド	発生	さばきフレーム	さばける技の属性	ダメージ	技後の状態
ディフェンシブエルボー	⬀Ⓟ	18	1～17	下段技すべて	18	2フレーム有利
パーリングハイキック	⇦⇨Ⓚ	24	1～13	上Ⓟ、上Ⓚ、上肘、中Ⓟ、中肘	35※	2フレーム有利※
フェイクスピンエルボー	⇨Ⓟ+Ⓚ	27	1～15	上Ⓟ、上Ⓚ、上肘	38※	たたき付け※
レオパルドストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	29	5～20	中段Ⓚ、ミドル、ヒザ	20	たたき付け
カットイン	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	－	1～14	下Ⓟ	－	15～28フレーム有利
ターンディフェンシブエルボー	（敵背後）⇩Ⓟ	17	1～16	下段技すべて	18	2フレーム不利

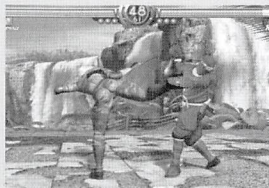
※派生技をつなげた場合

立ちⓅ→0フレーム投げの狙いどころ

ディフェンシブの立ちⓅは全体フレームが26なので、5フレーム有利時に立ちⓅを出せば、相手の最速の避けに対して0フレーム投げが確定する。立ちⓅヒット後やしゃがみⓅガード後のほか、〔⇨Ⓟ〕カウンター後、〔⇦Ⓟ〕をガードさせた後などが狙いめだ。また、オフェンシブの各種スイッチ技や、〔Ⓟ+Ⓚ〕、〔⇦⇨ⓀⓅ〕がカウンターヒットした後は、6フレーム有利からの1フレーム消費投げを狙える。

壁際で〔⇦Ⓟ〕をガードさせると、相手は後ろダッシュで逃げられないため避けることが多い。

そこで、立ちⓅ→壁投げのチャンスとなる。コマンド入力で1フレーム消費しないように注意。

オフェンシブムーブの有効性

ディフェンシブの強みは、OM中Ⓟをガードされたときの対応力。この技をガードされても3フレームしか不利にならないため、相手の二択攻撃は〔⬀Ⓟ〕でつぶし、しゃがみⓅは〔⇦⬁Ⓟ+Ⓚ〕でさばく、という対応ができるのだ。OMからの攻防は展開が早く、相手の行動が単調になりがちなこともポイント。〔（立ち途中）Ⓟ〕や〔⇦⇨ⓀⓅ〕〔Ⓟ+ⓀⓅ〕のヒット後など、1～2フレーム有利ながら攻め手に欠ける状況で狙おう。

相手を側面向きにする〔Ⓚ⇧or⇩Ⓚ〕ヒット後に使うのも、基本的かつ有効な戦術だ。

相手の背中側にOMを出せば、相手がしゃがみⓅなどを出していたときに背後を取れる。

※文中コマンド表記の技：グライディングスライサーorグライディングバックナックル〔Ⓖ押したまま⬁or⬃Ⓟ〕、グライディングミドルorグライディングトー〔Ⓖ押したまま⬂or⬀Ⓚ〕、インターセプトボディブロー〔Ⓖ押したまま⇧Ⓟ〕、バックナックル〔⇨Ⓟ〕、ヘビィインパクト〔⇦Ⓟ〕、ヘビィフック〔Ⓟ+Ⓚ〕、パーリングコンビネーション〔⇦⇨ⓀⓅ〕、スイッチレフトスライサーorスイッチライトスライサー〔Ⓚ⇧or⇩Ⓚ〕、

【O】中間距離の基本戦術

最初に覚えたいのは、さまざまな連係の起点となる〔⬀Ⓚ〕。4段技の〔⬀ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕が、中・上・中・中という属性を持つ上、ガードされても確定反撃を受けない（6フレーム不利）という優秀な技だ。2発目の上段技はしゃがみⓅなどで止められるが、その場合は中段技の〔⬀ⓀⓀ〕を出せばつぶすことができる。ただし〔⬀ⓀⓀ〕をガードされると14フレーム不利なので、多用は禁物だ。なお、これらの連係に対して守りを固める相手には、〔⬀ⓀⓀ⇨〕でイントルーダーステップに移行しよう。中段技の〔イントルーダーステップ中Ⓟ〕や〔イントルーダーステップ中Ⓚ〕と、何も出さずに接近しての0フレーム投げによる二択攻撃が非常に強い。

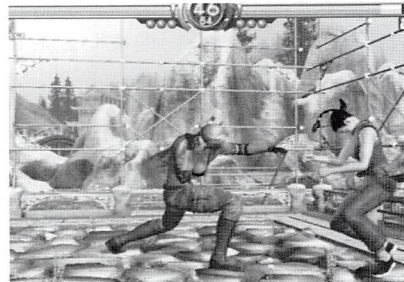
次に覚えたいのは、立ちⓅからの連係。ディフェンシブ同様、〔Ⓟ⬀Ⓟ〕カウンターで大ダメージを与えられるので、ガードさせた時点で優位に立てる。ただしオフェンシブの立ちⓅは打点が高く、姿勢の低い技を止められないという欠点がある。例えばアキラの躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）と打ち合うと、出かかりをつぶさない限り負けるので注意しよう。また、連続ヒットした上に3フレーム有利となる〔ⓅⓀ〕も狙っていきたい。上段技だが〔Ⓟ⬀Ⓟ〕があるためしゃがまれにくく、大幅にディレイのかかる〔ⓅⓀⓅ〕でフォローもできるので積極的に出していい。

〔⬀ⓀⓅⓀ〕は大幅にディレイのかかる特殊上段技。ガード後に間合いが離れるので、距離を取りたいときに便利だ。

〔ⓅⓀ〕をガードされても3フレーム不利なだけ。しかも〔ⓅⓀⓅ〕のプレッシャーがあるため相手は最速で動きづらい。

この場合は、しゃがみⓅで相手の反撃を止めるのが効果的。相手が最速で技を出しても、発生16フレームの技なら止められる。

【O】遠距離戦の心得

非常にリーチが長く、その割には発生が16と早い〔⇨⇨Ⓚ〕が、遠距離での主力技となる。最低でもガードさせられる間合いで出し、状況確認から〔⇨⇨ⓀⓅ〕や〔⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ〕につないでいこう。1発目がガードされていた場合は、〔⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ〕のディレイを生かして相手の反撃をつぶすといい。これをしゃがんで対応しようとする相手には、避け抜けや後ろダッシュで様子を見るか、対応の遅れを期待して〔⇦⇨Ⓚ〕などの攻撃的な技でカウンターを狙おう。なお、遠距離戦では相手のけん制技に集中し、スカり硬化に〔⇨⇨ⓀⓅ〕を決めるのも重要な技術だ。

リーチが長く、発生が15フレームと早い〔⇨⇨Ⓟ〕は、遠距離戦で有効な技。特に相手を壁際に追い詰めた際は多用しよう。

【O】有利な状況での選択肢

オフェンシブというだけあり、攻撃時の選択肢は豊富。特に発生16フレームで出せる技には強力な技がそろっている。そのため、これらの技でしゃがみⓅを止められる、4フレーム以上有利な状態が大きなチャンスとなる。中でも主力として狙いたいのが、ダメージ効率に優れる〔⇦⇨Ⓚ〕。ほかにも〔➡Ⓚ〕や〔⬀Ⓟ〕、〔立ち途中Ⓚ〕など非常に充実している。これらの技については、右ページで詳しく解説しているので、そちらを参考にしてほしい。

上記の攻撃パターンの欠点は、発生の早い軽・中量級のⓅにはつぶされること。この場合は、発生14フレームの〔⇨Ⓟ〕を使うといい。もししゃがみⓅが無いと読んだら、〔⇨⇨Ⓟ〕からの連係も狙おう（後述）。また、このときバックダッシュからの〔⇦⬀Ⓟ＋Ⓚ〕を出せば、しゃがみⓅと立ちⓅの両方にヒットする上、タイミング次第では避けもつぶす有効な選択肢となる。

また、有利な状況で常に狙いたい技として、〔⇦⇨Ⓟ〕からの連係をオススメする。上段技だが発生14フレームの半回転技なので、相手のしゃがみ状態になる技を除く幅広い選択肢をつぶすことができる。有効な使い方は、とりあえず2発目まで出してヒット確認をする。そしてヒット時は〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕につなぎ、派生技のキャッチ投げと打撃技の強力な二択攻撃を仕掛けるというものだ。6フレーム有利なので、〔⇦⇨Ⓚ〕や〔➡Ⓚ〕を出せば軽量級Ⓟにもカウンターを取れるのだ。もし2発目がガードされたときは、中段技の〔ⓅⓅⓅ〕に派生させる。4発目の〔ⓅⓅⓅⓀ〕はディレイが利く中段技なので、ガードされても相手は手を出しにくい。そもそも5フレーム不利なだけなので、屈伸や避けで対応すればリスクは低い。

〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕ヒット後は、キャッチ投げに派生すれば、相手のしゃがみ状態になる技以外のすべてをつぶせる。

キャッチ投げを嫌ってしゃがみⓅなどで暴れる相手には、〔⇦⇨Ⓚ〕や〔➡Ⓚ〕で確実にカウンターを取れる。

【O】確定反撃に使う技

〔ⓅⓀ〕は、非常に使う機会の多い反撃技。ダメージ30を与えた上で3フレーム有利なので、さらに攻めを継続できる。硬化差14フレームで相手が立ち状態のときは、〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕が基本。コンボが入りにくい重量級が相手のときや、さらなるダメージアップを狙いたいときは〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕を決めよう。ちなみに硬化差が16フレームあっても、立ち状態の相手に対しては硬化差14フレームの場合と同じ技でOK。相手がしゃがみ状態のときのみ、〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕と〔⇨⇨ⓀⓅ〕を使い分けよう。硬化差17フレームになれば、〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕からの打撃投げが安定。ただし受け身攻めを狙えないので、相手が立ち状態なら〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕でもいい。〔⬃Ⓚ〕は打点が高いので、しゃがみ状態の相手に当たらないことも。

確定反撃に使う主要技（オフェンシブ）

技名	コマンド	硬化差	相手の状況	
			立ち	しゃがみ
コンボニーキック	ⓅⓀ	11	○	×
パイルバンカー	⇨Ⓟ+Ⓚ	14	○	×
ブローバック	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	14	○	×
ボディブロー〜スイッチバックブロー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	14	○	○
ストッピングトー〜スイッチバックブロー	⬀ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	16	○	○
ランディングニーコンボ	⇨⇨ⓀⓅ	16	○	○
クイックトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	17	○	○
H·A·W·Kストライク	⬃Ⓚ+Ⓖ	19	○	△
ロシアンフック	⇦⬀Ⓟ+Ⓚ	20	○	○

※文中コマンド表記の技：ストッピングトー〔⬀Ⓚ〕、ステルスボディブロー〜スイッチニーリフト〔⬀ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕、ストッピングトー〜セカンドインパクト〔⬀ⓀⓀ〕、ライジングアッパー〔イントルーダーステップ中Ⓟ〕、ローリングトーキック〔イントルーダーステップ中Ⓚ〕、フェイントボディ〔Ⓟ⬀Ⓟ〕、スマッシュストレート〔ⓅⓀⓅ〕、ステルススピンキック〔⬀ⓀⓅⓀ〕、ランディングニーキック〔⇨⇨Ⓚ〕、ハンティングキック〔⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ〕、カウンターストライク〔⇦⇨Ⓚ〕、ロングバレルブロウ〔⇨⇨Ⓟ〕、デスサイズ〔➡Ⓚ〕、ショートアッパー〔⬀Ⓟ〕、クラスターニー〔立ち途中Ⓚ〕、ボディブロー〔⇨Ⓟ〕、ヘビィストレート〔⇦⇨Ⓟ〕、ストレート〔ⓅⓅⓅ〕、マシンガンコンビネーション〔ⓅⓅⓅⓀ〕 ※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

【O】オフェンシブの攻撃的な主要技を解析

基本戦術でも出てきた二択攻撃時に使う技について、ここでは細かい性能までチェックしている。右に挙げたのは特に重要な技。その他の主要な技については、以下で説明しよう。

しゃがみ状態から限定となるが、〔立ち途中Ⓚ〕も発生16フレームの技の一つ。カウンター時は〔Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕などを当ててダメージを与えた上に攻め込めるので、相手をダウンさせずにラッシュをかけたいときに狙おう。

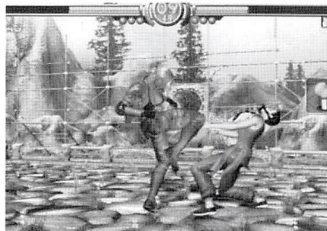
相手のしゃがみガードに対しては、こちらも発生16フレームの〔⇨Ⓚ〕が効果的。1発目でよろけた相手に2発目以降が連続ヒットするので、〔⇨ⓀⓀⓅⓅ〕につないで確実にダメージを与えたり、〔⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ〕からキャッチ投げと中段技の二択攻撃を仕掛けたりできる。

発生17フレームの〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕は、二択攻撃時には有効ではないが、足元のくらい判定が薄く、しゃがみⓅにつぶされにくいという長所を持っている。ちなみにヒット後の打撃投げは、ヒットした瞬間のフレームを含め、その後3フレーム以内に追加コマンドを入れる必要がある。

遠距離での選択肢に〔⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ〕を組み込むんでみるのも面白い。相手が技を出しそうなときにとりあえず出してタメておく。

思った通りに相手が技を出してきたら、素早くボタンを離して攻撃。出してこなくても、Ⓖや⇩でタメを解除すればローリスクだ。

カウンターストライク〔⇦⇨Ⓚ〕

カウンター時に派生技のキャッチ投げが確定し、52のダメージを与えつつテイクダウン状態になる強力な技。それでいてガード時の不利はたった3フレームと、発生16フレームの技の中でも最高のダメージ効率を誇る。さらに全体フレームが38と短めな点や、打点が低く、姿勢の低い技にも当たる点などが強みだ。

しゃがみガード状態の相手に当てたときのよろけは強力。〔ⓅⓀ〕がほぼ確定で、発生14フレームの技も十分狙える。

デスサイズ（➡Ⓚ）

カウンター時のコンボダメージの高さと、ヒット時に3フレーム有利な半回転技ということを考慮すると、発生16フレームの技の中でもリターンは最高クラス。ただし、特殊上段技なので屈伸に弱い。屈伸を多用する相手には、Ⓖでキャンセルしての投げも狙おう。ちなみに、キャンセル時の全体フレームは17である。

コンボを含めたダメージは、小カウンターで69、大カウンターで74と高威力。全キャラ共通の安定感も魅力だ。

アッパーカット（⇧Ⓟ）

発生後8～12フレームの間に姿勢の低い状態があり、上段技や判定の弱い中段技をかわせる（アイリーンの立ちⓅで検証）。これで単発技をかわしても硬化に当たるだけだが、連係技にタイミングよく合わせれば、続く派生技に対してカウンターを取ることが可能だ。ちなみに全体フレームが45と長いため、避けられると危険。

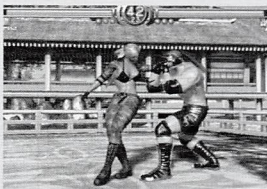
足位置平行でウルフのしゃがみⓅを受けた後に出せば、スクリューフック（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ）をかわしつつヒット！

H・A・W・Kストライク（⇘Ⓚ／⇘Ⓚ＋Ⓖ）

技モーションにより、2フレーム不利な状態から出せば、相手のしゃがみⓅをかわしつつ当てられる（〔⇘Ⓚ〕の場合は1フレーム不利から）。ただし打点が非常に高く、しゃがみⓅ以外の下段攻撃には当たりにくい。なお、持続が4フレームと長く、起き上がり攻撃をつぶす際にも有効だ。ちなみに投げの相殺を回避する効果は無い。

〔⇘Ⓚ〕は、ショートフェンスのステージでのリングアウトにも使える。相手のしゃがみⓅを誘って狙おう。

立ちⓅ→0フレーム投げの狙いどころ

オフェンシブの立ちⓅは全体フレームが27なので、ディフェンシブと1フレームずれて、6フレーム有利時が狙いどころ。具体的には、〔⇧ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕などの各種スイッチ技や、〔Ⓟ＋Ⓚ〕、〔ⓅⓀ〕、〔⇨ⓅⓅ〕がカウンターヒットした後だ。また、7フレーム有利からは1フレーム消費投げが狙えるが、これは〔⇨Ⓟ〕のほか、〔⇧ⓀⓅⓀ〕や〔⇗Ⓟ＋ⓀⓀ〕カウンター後が該当。これらの技を使う魅力が増えたといえる。

不意に〔⇗Ⓟ＋Ⓚ〕を出した後、大きくディレイのかかる〔⇗Ⓟ＋ⓀⓀ〕を出してみよう。

カウンターを確認後、立ちⓅ→投げ。思わず避け抜けをしたくなる状況こそが、大きなワナだ。

オフェンシブムーブの有効性

使い勝手のいい全回転攻撃を持っておらず、投げの強くないオフェンシブにとって、OMは必須ともいえる重要な要素。特に1～3フレーム有利な状況では、自慢の攻撃的な技を止められやすいため、OMをメインの選択肢としてもいい。OM中Ⓟヒット後は5フレーム有利になるので、得意の攻撃的な技で二択攻撃を仕掛けられる。ガードされた後は屈伸が手堅いが、発生16フレームまでの技をつぶせるしゃがみⓅで暴れてもいい。

OM中Ⓟで相手がよろけたら、回復が難しい〔ⓅⓀ〕を当ててダメージを稼ぐのが手堅い。

ヒット後は3フレーム有利なので、再度OM中Ⓟが狙える。素早い展開で攻勢を維持しよう。

※文中コマンド表記の技：クラスターニー〔(立ち途中) Ⓚ〕、チョッピングフック～スイッチバックブロー〔Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕、ニー〔⇨Ⓚ〕、ニー～キック～ジャブ～フック〔⇨ⓀⓀⓅⓅ〕、ブローバック〔⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ〕、クイックトーキック〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕、バックチャージキック〔⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ〕、コンボニーキック〔ⓅⓀ〕、ステルスボディブロー～スイッチニーリフト〔⇧ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕、チョッピングライト〔Ⓟ＋Ⓚ〕、ボディブロー～バレットフック〔⇨ⓅⓅ〕、ボディブロー〔⇨Ⓟ〕、ステルススピンキック〔⇧ⓀⓅⓀ〕、ステルススピンキック〔⇗Ⓟ＋ⓀⓀ〕、クイックバックナックル〔⇗Ⓟ＋Ⓚ〕

【D】【O】ディフェンシブとオフェンシブの使い分けについて

二つのスタイルには共通の技もあるが、戦術としては完全に別キャラ。セットアップ〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕や技後にスタイルが切り替わる各種スイッチ技により、2キャラを切り替えて闘う特殊なキャラである、という認識を持つといい。そのため、対戦相手のキャラとの相性はスタイルによって異なる。右表では、各キャラと闘う際に推奨したいスタイルと、それについてのコメントをまとめたので参考にしてほしい。

総評としては、防御的な技を生かしやすいキャラに対してはディフェンシブで対応した方がよく、そうでないキャラにはオフェンシブの攻撃力をぶつけた方が有効、といったところ。

各キャラに対する推奨スタイル

キャラ名	推奨	コメント
アイリーン	D	手技が多いので、〔⇦⇨Ⓚ〕やホールドが効果的な【D】を推奨。ただし、うまく遠距離主体で闘えば【O】でも十分いける。
ブレイズ	−	遠距離戦では敵ではないので、どちらのスタイルでも有利に闘える。近距離でも安定感のある【D】がより有効か。
アキラ	O	【D】の防御的な技がつぶされやすい相手。単発技が多いこともあり、ダメージ効率に優れる【O】がやや闘いやすい。
ジャッキー	D	手数で押されるので、【D】の防御的な技が頼りになる。ジャッキーの連係への対応力があれば【O】でも可。
サラ	−	防御手段が少なく攻撃偏重のサラに対しては、どちらのスタイルもそれぞれのよさを発揮できる。
ラウ	D	手技による連係が多いので、【D】での対応が手堅い。ただしラウは防御面が弱いので、【O】の攻めも有効に機能する。
パイ	O	防御的な技をほぼ無効化する燕青虎双破〔⬇⇨Ⓟ〕が脅威。〔⇧Ⓚ〕で対抗はできるが、【O】の方が効率がいいだろう。
ウルフ	O	各種ショルダー攻撃との相性が悪い【D】は性能を生かし切れない。【O】で遠距離主体で立ち回るのが吉か。
ジェフリー	O	11〜14フレームの確定反撃を決めるチャンスが多いので、【O】で闘った方がダメージ効率がいい。
カゲ	−	さばき技や当て身技を有効に使える【D】、遠距離の〔⇨⇨Ⓚ〕、二択時の〔⇦⇨Ⓚ〕が機能する【O】と、どちらも○。
シュン	D	手技が多いシュンには【D】が大安定。挑腕撩拳〔⇩⇧⇨Ⓟ〕に強い〔⇧Ⓟ〕もポイント。最もスタイル差が出る相手だ。
リオン	−	【D】の防御的な技は豊富な下段技に弱く、【O】の攻撃はヒザ＆上段Ⓟに対するさばき技に弱いといえる。慣れた方を。
アオイ	D	当て身技＆さばき技に強い〔⇨⇨Ⓚ〕や〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を持つ【D】を推奨。〔⇩ⓀⓅⓅ〕を活用できれば【O】でもやれる。
レイ	D	手技主体の複雑な連係に対応するには【D】がベター。連係への対応力があれば【O】の攻撃力を生かして闘うのもアリ。
ベネッサ	−	【D】vs.【O】では、防御的な技で【O】の攻撃に対応できる【D】がやや有利といえるが、その差は小さい。
ゴウ	−	【D】も【O】も、遠距離戦は有利だが接近戦ではやや不利か。強いていえば手技をさばける【D】がややオススメ。
ブラッド	−	【D】は二択攻撃に対する〔⇦⇨Ⓚ〕や〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕がカギ。防御面の弱いブラッドには、【O】の攻撃力が生きる。

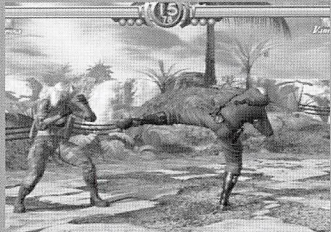
※ 表中の【D】はディフェンシブスタイル、【O】はオフェンシブスタイルを示す

VS ベネッサ（ディフェンシブ）対策

さばき技や当て身技の存在で、普段通り攻められない厄介な相手。これらの防御的な技への対応が最重要ポイントだ。

ディフェンシブの特徴

防御面に優れるディフェンシブに対しては、それらの防御手段への有効な技の選択が重要だ。まずはベネッサの技の性能を知ろう。また、通常の立ち合いで多用される〔⇧Ⓚ〕、〔⇨⇨Ⓚ〕といったリーチの長い技にも対応しておきたい。

遠距離での〔⇨⇨Ⓚ〕のリーチは非常に長いが、目の前でスカせばダッシュからの0フレーム投げを決められる。

防御的な技の弱点を突け！

防御的な技の対策は大きく分けて二つ。防御技をつぶせる技を出すか、タイミングを外すかだ。まず前者の例として、下段技をさばく〔⇧Ⓟ〕以外に有効な全回転下段技が挙げられる。極端な例では、パイの燕青虎双破はほぼすべての選択肢をつぶせる。このように、防御的な技に対して効果の高い技を準備しておこう。

次にタイミングだが、二択攻撃を仕掛けるタイミングで、少しだけバックダッシュしてから発生が早めの中段技を出すといい。発生の遅い〔⇦⇨Ⓚ〕や〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕にはさばきフレームが終わった後にカウンターヒットし、リーチの短い〔⇧Ⓟ〕などにはかわした後にヒットする。

消極的だがさらに手堅い対抗策は〝有利避け〟。有利な状況で攻めず、バックダッシュからの避けを入力してみよう。

ベネッサが防御的な技を出していれば、スカしたり避けたりできるのだ。〔⇦⇨Ⓚ〕を考慮して背中側に避けよう。

VS ベネッサ（オフェンシブ）対策

攻撃的な技のバリエーションが豊富で、押し切られるとキツイ。基本的な対応策を身に着け、ムダなダメージを減らそう。

オフェンシブの特徴

その名の通り攻撃面は充実しているオフェンシブだが、防御面は最低ランクの性能。不利時に有効な技を一切持たないため、避け投げ抜けなど一般的な防御手段しか使えない。相手の攻撃を受け切れば、確実に攻撃チャンスとなる。

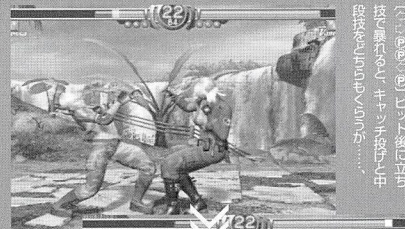
遠距離で多用される〔⇧⇦ⓀⓅ〕はディレイが利かないので、2発目の立ちガードを狙い、来なければしゃがもう。

まずは暴れないこと！

オフェンシブが二択攻撃時に使う〔⇦⇨Ⓚ〕や〔➡Ⓚ〕、〔⇧Ⓟ〕などは、カウンターヒットしなければ大ダメージを受けない。こちらが不利になった場合は、なるべく避け抜けや屈伸などの防御手段でしのごう。避ける場合は〔⇦⇨Ⓟ〕や〔➡Ⓚ〕に引っかからない背中側への避けにすること。投げ抜けは⇨と⇧が安定だ。

相手に避け抜けが多いことが分かると、ベネッサ側は遅らせ打撃を狙ってくる場合が多い。そうなったら、こちらは後ろダッシュからの避けを使ってタイミングをずらそう。遅らせ打撃としてよく使われる〔⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ〕は発生が遅いので、失敗避けに間に合わずガードできる。

〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕ヒット後に立ち技で暴れると、キャッチ投げと中段技をどちらもくらうが……、

ディフェンシブの〔⇦Ⓟ〕のみキャッチ投げに割り込める上、発生16フレームの技をつぶす。

※文中コマンド表記の技：【D】パーリングハイキック〔⇦⇨Ⓚ〕、ボーンクラッシュミドル〔⇧Ⓚ〕、シャドースライサー〔⇨⇨Ⓚ〕、ディフェンシブエルボー〔⇧Ⓟ〕、ロースピンスライサー〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕、レオパルドストライク〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕、カットアッパー〔⇧Ⓟ〕、【O】ランディングニー〔⇨⇨Ⓚ〕、カウンターストライク〔⇦⇨Ⓚ〕、ストッピングロースマッシュ〔⇩ⓀⓅⓅ〕、ランディングニーコンボ〔⇨⇨ⓀⓅ〕、デスサイズ〔➡Ⓚ〕、ショートアッパー〔⇧Ⓟ〕、ヘビィストレート〔⇦⇨Ⓟ〕、ロシアンフック〔⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ〕、ブローバック〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕 ※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

C OMBO M ANIACS

VANESSA LEWIS
ベネッサ・ルイス

2キャラ分のコンボ始動技を持つため、そこから派生するコンボの総数は非常に多い。使用頻度の高いものから確実に覚えよう。

1 【D】レッグボマー(⇧Ⓚ+Ⓖ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

2 【D】ハーフムーンキック(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→シャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)

3 【D】パーリングコンビネーション(⇦⇨ⓀⓅ)1発目カウンターヒット→立ちⓅ→ヘビィフック〜スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

4 【⇨】ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)最大ためカウンターヒット→立ちⓅ→テイクオフエルボー〜スイッチニーリフト(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

5 【D】ライトアングルトーキック(⇧Ⓚ)→立ちⓅ→ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)

6 【D】フェイントボディ(Ⓟ⇧Ⓟ)カウンターヒット→ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)→ワンツー〜スイッチニーリフト(ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

7 【D】フェイントボディ(Ⓟ⇧Ⓟ)カウンターヒット→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

8 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→立ちⓅ→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

9 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→立ちⓅ→シャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)

10 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→立ちⓅ→ダッキングボディスマッシュ(⇨⇨ⓅⓅ)

11 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→立ちⓅ→ヘビィフック〜スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

12 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→立ちⓅ→ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)

13 【D】ブーメランフック(⇧Ⓟ+Ⓚ)→ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)→テイクオフエルボー〜スイッチニーリフト(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

14 【D】ブーメランフック(⇧Ⓟ+Ⓚ)→ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)→ワンツー〜スイッチニーリフト(ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

15 【D】ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

16 【D】ヒールキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→ヘビィフック〜スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

17 【D】グランドスパイク(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→立ちⓅ→ダッキングボディスマッシュ(⇨⇨ⓅⓅ)

18 【D】グランドスパイク(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→シャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)

19 【D】スマッシュトーキック(オフェンシブムーブ中Ⓚ)側面・硬化カウンター以上→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

20 【D】ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)背後・硬化カウンター以上→ロッククラッシュスロー(敵背後しゃがみ⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

コンボ解説

まずはディフェンシブのコンボから見ていこう。1〜5は、各種浮かせ技からのコンボ。1と2は、技後の足位置がハの字のときに狙えるコンボ。〔⇧Ⓚ〕以外の始動技は足位置が逆になるので注意しよう。3〜5は足位置に関係無く狙える。番号順にダメージは低くなるが、その分決まりやすいので、相手の重さによって使い分けよう。6〜7は、〔Ⓟ⇧Ⓟ〕による腹崩れから決まるコンボ。ほとんどのキャラには70以上のダメージを与える6が決まる。対アキラ、足位置平行時の重量級、平行かつ順足(開幕時の足位置)のカゲにのみ決まらないので、その場合は7を使おう。なお、〔⇦⇦Ⓚ+Ⓖ〕の持続ヒットで腹崩れを誘発させた場合も、6や7が決まることがある。8〜12は、同じ腹崩れでも、〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕および〔Ⓖ押したまま⇧Ⓟ〕を使ったときのコンボ。最大ダメージの8は、全軽量級とゴウ、ブラッド、リオンに足位置に関係無く、ブレイズには平行時に決まる。その他の中量級には、〔Ⓖ押したまま⇧Ⓟ〕後なら足位置に関係無く、〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕後ならハの字で決まる。9は、全軽量級とレイ、リオン、ラウに足位置に関係無く、ブレイズとウルフにはハの字で決まる。〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕後なら、足位置に関係無くブラッドに、ハの字でゴウ、カゲ、シュン、ジャッキーにも決まる。9から立ちⓅを省けば全キャラに決まる。10と11は〔ⓅⓅⓅⓀ〕とダメージが同じだが、起き攻めしやすく、どちらも重量級を除く全キャラに決まる。13〜14は頭崩れからのコンボ。基本的には全キャラに決まる14だけでいいが、12の方がダメージが1多い。15〜18はたたき付けからのコンボ。重量級以外に決まる16をメインに使おう。

21 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)カウンターヒット→立ちⓅ→ステルスボディブロー〜スイッチニーリフト(⬃ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

22 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)カウンターヒット→ボディブロー〜スイッチバックブロー(⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→ヘビィフック〜スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

23 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)カウンターヒット→ボディブロー〜スイッチバックブロー(⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→バックナックルトーキック(⇨Ⓟ⬃Ⓚ)

24 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)カウンターヒット→ボディブロー〜スイッチバックブロー(⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→ワンツー〜スイッチニーリフト(ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

25 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)→ボディブロー〜スイッチバックブロー(⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→ボーンクラッシュミドル(⬃Ⓚ)

26 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)→立ちⓅ→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

27 【O】H·A·W·Kストライク(⬂Ⓚ)→立ちⓅ→スマッシュストレート(ⓅⓀⓅ)

28 【O】ショートアッパー(⬃Ⓟ)カウンターヒット→立ちⓅ→アッパーヒールソード(⬃Ⓟ+ⓀⓀ)

29 【O】ショートアッパー(⬃Ⓟ)カウンターヒット→立ちⓅ→マシンガンコンビネーション(ⓅⓅⓅⓀ)

30 【O】ランディングニーコンボ(⇨⇨ⓀⓅ)1発目がしゃがみガードにヒット時→しゃがみⓅ→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

31 【O】ランディングニーコンボ(⇨⇨ⓀⓅ)1発目がしゃがみガードにヒット時→しゃがみⓅ→ストッピングトー〜セカンドインパクト(⬃ⓀⓀ)

32 【O】フェイントボディ(Ⓟ⬃Ⓟ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→ステルスボディブロー〜スイッチニーリフト(⬃ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

33 【O】デスサイズ(➡Ⓚ)カウンターヒット→ロシアンフック(⇦⬃Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→アサルトコンビネーション(⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ)

34 【O】デスサイズ(➡Ⓚ)カウンターヒット→ロシアンフック(⇦⬃Ⓟ+Ⓚ)→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

35 【O】タンクバスター(⇦⇧⇩⬃⇨Ⓟため中⇩)→ストッピングローコンボ〜スイッチニーリフト(⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

36 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→アサルトコンビネーション(⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ)

37 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→アッパーヒールソード(⬃Ⓟ+ⓀⓀ)

38 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ストッピングトー〜セカンドインパクト(⬃ⓀⓀ)

39 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→チョッピングフック〜ボディスマッシュ(Ⓟ+ⓀⓅ)

40 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ランディングニーコンボ(⇨⇨ⓀⓅ)

41 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→コンボニーキック(ⓅⓀ)

42 【O】ライジングアッパー〜スイッチバックブロー(イントルーダーステップ中ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

43 【O】ライジングアッパー〜スイッチバックブロー(イントルーダーステップ中ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→シャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)

44 【O】ライジングアッパー〜スイッチバックブロー(イントルーダーステップ中ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→ヘビィフック〜スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

45 【O】ライジングアッパー〜スイッチバックブロー(イントルーダーステップ中ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→ワンツー〜スイッチニーリフト(ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

46 【O】ライジングアッパー(イントルーダーステップ中Ⓟ)→ライトニングスマッシュ〜コンボ(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

47 【O】クラスターニー(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→レッグクラッシュホールド(⇦Ⓚ+Ⓖヒット時Ⓟ+Ⓖ)

48 【O】クラスターニー(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→ストッピングトー〜スイッチバックブロー(⬃ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

49 【O】クイックニーキック(オフェンシブムーブ中Ⓚ)側面·硬化カウンター以上→ロシアンフック(⇦⬃Ⓟ+Ⓚ)→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

50 【O】ハイキック〜インターセプト(ⓀⓅ)背後·1発目硬化カウンター以上→ディープスィーパー(敵背後しゃがみ⇩or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

次にオフェンシブのコンボを説明しよう。21〜29は各種浮かせ技からのコンボ。21〜23はどれもダメージが同じで、小カウンター時に75、大カウンター時は83もの大ダメージを与えられる。21が決まるのは、全軽量級に加え、足位置平行時のブレイズとブラッド。ブレイズはハの字でも入る場合がある。また、21から立ちⓅを省けば、ダメージは2しか変わらないものの、軽量級とブレイズには足位置に関係無く、ゴウ、ブラッド、ジャッキー、カゲ、ラウにも足位置平行時なら決まるコンボになる。22は軽量級限定のコンボ。23は足位置平行時のアイリーンとベネッサにのみ決まるが、21で代用できるため、趣味のコンボといえる。25は、〔⬂Ⓚ〕がカウンターならアキラまで、ノーマルヒットでもラウにまで決まるコンボ。ダメージも小カウンター時で69と申し分無く、迷ったらこれを使っておけば問題無い。重量級に対しては、26から立ちⓅを省くか、27を決めよう。〔ⓅⓀⓅ〕は非常にシンプルだが、実は立ちⓅ→〔⬃ⓀⓀ〕よりもダメージが高いことを覚えておこう。36〜41は、たたき付けからのコンボ。基本的には足位置平行で38、ハの字で39を使おう。アキラおよび〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕後のブラッドには足位置に関係無く38を決めよう。その上で、全軽量級に決まる37と、ハの字のアイリーン、ブレイズと、〔⇦⬃Ⓟ+Ⓚ〕後のハの字のリオンに決まる36でダメージアップを図るといい。また、36からしゃがみⓅを省けば、〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕後の足位置ハの字で、パイ、ベネッサ、サラ、ブラッド、レイ、リオン、ジャッキー、ラウ、ウルフに決まる。ベネッサのみ、〔⇦⬃Ⓟ+Ⓚ〕後でも決まる。42〜45では、44を基本としつつ、それが決まらない重量級と一部の中量級には45を決めよう。47はハの字で重量級にのみ決まる。

※文中のフレームデータ、技後の有利/不利など各種数値は編集部調べによるものです

『15分の間ならだれでも有名になれる』(byウォーホル)　アクセントをつむいだ漢たち!?

マルワイコラム —THE MARU-Y COLUMN—

バーチャファイターアーカイブシリーズ
Unwritten Best Bout 〜語り継がれる裏ベストバウト〜

バーチャファイターには長い歴史が存在し、1994〜2006年の現在に至るまで、さまざまなシーンで数多くの名勝負が繰り広げられてきた。もはや古典の域に達した"ブンブン丸vs.大門ラウ"戦は、当時の空気感を伝えるとともに、しゃがみバックダッシュの有効性、そして何より精神論の大切さ(?)を視覚で訴えた初めてのケースであった。また"ちび太vs.闇よだれ"戦は、一介の試合を超越したまれに見る頂上対決で、そのギャラリーとの一体感たるやヘタなライブを軽くしのいでいたように思う。ただし、歴史を彩る闘いだけがプレイヤーの脳裏に焼き付いている訳ではない。

これだけの歳月を重ねると、ときとして「マ、マジっすか!?」といった"夢のような死合(しあい)"が往々にして起こるもので、さらにそれらは我々が考えている以上に(?)語り草となっているのである!?

ここでは、滅多にお目にかかれない選りすぐりの裏ベストバウトを紹介しよう。他(自)称「格ゲー界一のグルメユーザー」であるバチャっ子たちの琴線に触れたバトルとは一体……!?

FILE 01 【月影vs.みなみ】
2003.7.27/東京ベイエリアカップ(VF4 EVO)
「ザ・タッチダウン!」

大将戦で登場した二人のカゲ使いは、激しい攻防戦の末、ついにWマッチポイントが点灯。そして迎えたファイナルラウンド、みなみが満を持して十八番"ビターアタック"を仕掛け、気が付けば圧倒的体力差を形成! さらに最後の勝負に出た月影がこん身の雷龍(飛翔脚)を放つものの、キッチリガードされ万事休す。「勝負あったな」とギャラリーがため息をついたその瞬間、みなみが放ったファイナルショット雷龍は、月影のカゲをすり抜け、音も無くリング外にタッチダウン! そう、あまりに近場で発射したため、軸がズレてしまったのだ。2003年No.1の怒号死合(笑)。

FILE 02 【トーマス岡田vs.渋谷ジャッキー】
1999.5.2/第12回アテナ杯(VF3tb)
「パンドラの箱が開いた瞬間!?」

「ニガイ人No.1見参!」(パンフ抜粋)に偽りはなかった。試合は渋谷ジャッキーが押し気味に進めるが、終盤になるとトーマス岡田の動きが一変、あの有名なコラボレーション"砂漠ステージに針鼠弾"を史上初めて大舞台で披露するのである! 『あ〜あやっちゃったよ』との声と、例のシュインシュインという音が滑稽な磁場を作り出し、会場内は思いのほか笑顔に包まれていたという(笑い)。アテナ杯唯一ベストバウト無しは、裏を返せばまさしくこれが裏ベストバウトだったからにほかならない。

FILE 03 【ホームステイアキラvs.甲府めがね】
2004.6.27/東京ベイエリアカップ(VF4 EVO)
「バックスクリーン4連発!」

ウイニングポイント×4、残り体力はMAXと数ミリ、(先鋒)甲府めがねが、(大将)ホームステイアキラに負ける要素は全く無かったといえる。しかし、幾多の修羅場をくぐり抜けたこのベテランは、この末期的状況下においても野心をたぎらせていた。そして、フイを突いて転ばせた後にチョイスした技は跳山! さらに跳山! 自信の跳山! 確信の跳山! 土壇場で開催された跳山祭りに、甲府めがねはまさかの「全弾被弾」でこたえるのであった! 観衆がしばしア然としたのはいうまでも無い(笑)。

FILE 04 【ザ・ゲリラvs.ニャン兄】
2000.10.1/第2回BT杯(VF3tb)
「土俵を広げる殺伐さ」

名うての毒々しさ(?)を誇るダブルカゲの激突は、予想通り凍て付くような試合展開となり、1ラウンド目から積極的に消極的な立ち回り! 間も無く筐体から『ドロー』の声が響き渡る!! それ以降も両者激しく"ファーサイド"でやり合い、点を取られないカテナチオバーチャに終始。そしてほぼすべてがタイムオーバーだったこの試合のフィニッシュは、『ニャン兄、土俵を広げたー!』今見るとそうでもないですね(笑)。

FILE 05 【カゲマラvs.バギ夫】
1997.3.16/第7回アテナ杯(VF3)
「伝説のマタ抜き」

新興の下北勢と初Vを狙う岐阜勢の対決は、イキのいい二人の先鋒戦で始まった。試合はバギ夫(ウルフ)が優位に進め、難無くリーチをもぎ取る。事件はそこで起こった、劣勢に立たされたカゲマラがドトウの反攻に出て、リング際でコケたウルフめがけてスライディングを敢行! だれもがリングアウトでWリーチだろうと思ったその瞬間、何と立ち上がったウルフの股間をカゲがすり抜け、バギ夫まさかの仁王立ち!! あまりの衝(笑)撃のため、カゲマラはガッツポーズでギャラリーにこたえる混乱っぷり(その後、頭を抱えてましたが)。これは今もって謎である(笑)。

【著者紹介】マルワイ氏:東京は町田市にあるゲームセンター、BEAT-TRIBE店長。VF初期から積極的な大会の運営などで、バーチャシーンの活性化に大きく貢献。実況も手がけており、そのパッションあふれるマイクパフォーマンスは一見(一聴?)の価値アリ。首都圏を中心に強豪プレイヤーの信頼も厚く、一部では"真のバーチャ神"と呼ばれているとかいないとか……(笑)。

強力な打撃と豊富な投げ技を駆使しよう！

対戦攻略

日守 剛（ひのがみ ごう）

GOH HINOGAMI

攻守に優れたゴウは特殊な技を多数持っており、不利な状況を跳ね返す力を持つ。個々の技性能を理解し、対戦に生かそう。

Text：養老影

ゴウの基本戦術

攻撃を受け流す豊富なさばき技と、扱いやすい打撃技を持ったゴウは攻守のバランスが取れている。さらに強力な投げ技を多数持っているため、抜けられにくい。状況で使い分け、相手に的を絞らせないようにしよう。

戦術の基本は他キャラと同様、中段と投げ技による二択。有利が小さいときは、他キャラの肘に相当する雷火（⇧Ⓟ）や隼（⇨Ⓟ＋Ⓚ）を中心に組み立てよう。雷火はしゃがみ状態の相手をよろけさせ、カウンター時は大幅に有利となる。展開が早いので相手のミスを誘いやすいぞ。素早いヒット確認を心掛けよう。

隼にはノーマルヒットでもつながる中段の派生技があり、ガードされても最速の反撃を受けにくい。ヒット確認から出していけば、強力な武器となるぞ。

有利が大きいときは月影（⇨Ⓚ）や麒麟（⇧⇧Ⓟ）などコンボ始動技を狙おう。カウンターヒットすれば大ダメージを与えられるぞ。避け投げ抜けを多用する相手には、霧払い（Ⓚ＋Ⓖ）や土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）を使っていこう。

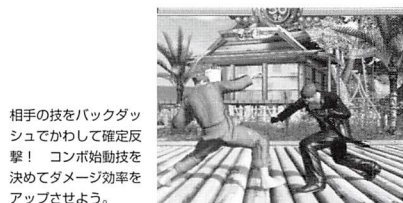
技の性能を最大限に生かす

まずは稲妻蹴り（Ⓚ）に注目。しゃがみ状態の相手にヒットするとよろけさせ、カウンター時は距離が離れる。ミドルキックに似た性能のこの技が他キャラのものと違うところは、前に進まないこと。間合いを詰めずに攻撃できるのだ。牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）や雷火などでよろけさせた後など、先端を当てるように使えば反撃を受けづらくなる。

ノーマルヒット時に相手を大きく突き放す闇払い蹴り（⇦Ⓚ）は、ガードされた場合も間合いが開くため、稲妻蹴り同様に反撃を受けにくい。ヒット時のノックバックを利用して、壁コンボの始動技としても使っていける。

ガードされた場合は、バックダッシュ避けで相手の打撃のほとんどをかわすことができる。先端をガードさせれば、攻めてくる相手に対して迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）で肘クラスの打撃に勝つことができるぞ。リーチが長めの技を使われても、バックダッシュしてから打撃を出せば、スカしてから攻撃できるのだ。

中段→中段の連係技を多数持つゴウは、1発目をガードされても派生があるため最速の反撃を受けづらい。その精神的優位を利用して、ディレイやオフェンシブムーブといった攻撃を活用しよう。特に煉獄（⇨ⓅⓅ）はガードされても確定の返し技が無く、主力技の中でも強力な部類に入る。これらの打撃を使い分け、相手を幻惑しよう。

牛鬼突などでよろけさせた後は、先端ヒットのちょうどいい間合いになるぞ。

相手の技をバックダッシュでかわして確定反撃！ コンボ始動技を決めてダメージ効率をアップさせよう。

掌打～霞殺し（ⓅⓀ）からの選択肢

返し技の中で、最も安定して決められるⓅⓀ。技後はレバーを⇦に入れることで背向けに移行できる。ガードされていても、振り向きⓅを出せば相手の肘クラスの打撃をつぶせるぞ。ヒット時は、強力な背後攻撃のおかげで選択肢が豊富にある。

ⓅⓀを当てた後の基本行動は、振り向かずに投げや打撃の二択、オフェンシブムーブからの攻撃など。背向け移行後は、ヒット時側面を向かせる蛟龍殺（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）と、大内刈り（敵背後Ⓟ＋Ⓖ）を中心に攻めていこう。蛟龍殺は発生が早めで、ガードされてもスキが小さいため使いやすい。発生の早い打撃で攻めてくる相手に対しては、振り向きⓅを使おう。

大内刈りはしゃがまれるとスキがあるものの、ヒット後は牛鬼突で追加ダメージが期待できる。

ときにはバックダッシュして間合いを開け、相手の出方をうかがうことも重要だ。

敵背後状態のみ出すことができるキャッチ投げ。屈伸で回避してくる相手に対しては、遅らせて出そう。

蛟龍殺後の読み合い

側面を取った場合も、基本的には中段と投げの二択をかけることに変わりは無い。打撃なら、有利が大きいためコンボ始動技の月影がいいだろう。側面時からは稲妻蹴りカウンターヒットで、側面崩れを奪うことができるぞ。

オフェンシブムーブ（以下：OM）を使って、さらに二択をかけるのも面白い。背後に回り込むように移動すれば、しゃがみ状態の相手ならばOMⓅで側面よろけを、暴れている相手に対しては、OMⓀで背後崩れを奪えることがある。背後崩れに背後下段投げが決まれば、大ダメージを与えることができるぞ。

投げを狙う場合、コマンド投げはもちろん、キャッチ投げも強力な武器となる。ただし、しゃがまれるとスキが大きいので、狙い過ぎには注意しよう。

蛟龍殺後の選択肢はゴウの生命線ともいえる。素早いヒット確認を心掛け、できるだけ効率良くダメージを与えていこう。

二択で出した蛟龍殺がカウンターヒット！ 相手の側面を取ることに成功。素早く状況を確認し、間髪入れずに攻め立てよう。

ここで、背後に回り込むようにオフェンシブムーブを出そう。打撃で暴れている相手には……、

オフェンシブムーブⓀが背中からヒット！ 状況によっては背後崩れを誘発し、背後下段投げを決められるぞ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

相殺されない打撃を使う

相手が投げに来た際に、相殺されないor相殺されにくい打撃を使うのは『VF5』の基本戦術の一つ。ゴウの相殺されない打撃は、天狗殺（⇘Ⓚ＋Ⓖ）、大蛇爪（⇗Ⓚ＋Ⓖ）、脛砕き（⇦⇧Ⓟ）などかなり発生の遅いものが中心となる。

これらは避けられたときのスキが大きめで、有利避けを使う相手に対しては致命傷となってしまうことがある。不利が小さいときは立ちⓅで暴れてもいい。ダメージは小さいがガードされて有利な上、発生が早いため連係や戦術を組み立てやすい。

隼は牙龍（⇨⇨Ⓚ）などをガードされた後でも投げに相殺されない。暴れる場合の選択肢の一つに加えよう。下段さばきの闇払い（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）も相殺されないので、覚えておこう。

敵背後状態からの投げ

0フレーム投げを有効に活用するため、敵背後状態からの振り向き投げを狙っていこう。ゴウには自ら振り向ける技が少ないものの、掌打～霞殺し（ⓅⓀ⇦）や裏肘（⇦⇦Ⓟ）は展開が早く使いやすい。敵背後状態では蛟龍殺（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）や、大内刈り（敵背後Ⓟ＋Ⓖ）など強力な技があるため、相手はうかつに手を出しにくい。状況に応じて敵背後状態の技を使い分け、相手に的を絞らせないようにしよう。

天狗殺から投げ狙う場合は、間合いが離れていることが多い。背向けのしゃがみバックダッシュで相手に近付いてから出すと、0フレーム投げになりやすいぞ。

裏肘ヒット後など、しゃがみ状態の相手に対して下段投げを狙ってみるのも面白いぞ。

前方回転受け身を使おう

その名の通り前方向に前転するこの技は、移動後スキ無くすぐに動ける。投げ抜けされた後など、不利な状況で使えば相手の打撃技を回避できることがある。相手の横転起き上がりに対して使えば、起き上がり攻撃をかわすことができるぞ。タイミングによっては、その後蛟龍殺や大内刈りなどを確定で決められるので、積極的に狙っていこう。

技後に前述の振り向き投げを狙うのも有効。打撃技をガードした後など有利な状況で、相手が避け行動をしていた場合に側面へと移動することができる。間合いが近ければ、敵背後状態の技を出すことができるぞ。

これにオフェンシブムーブなどを織り交ぜれば、相手をかなり幻惑できるだろう。

牛鬼突の性能を生かす

ゴウの主力技の一つである牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、打撃技の中でもダメージが大きく、ヒットすれば相手をよろけさせることができる。ガードされても確定反撃を受けないので、積極的に使っていきたい。下方向への判定が大きいため、壁コンボ後などはダウンしている相手に対して決めることができるぞ。

注目したいのは、そのスカシ性能の高さ。低い体勢から繰り出すため、相手の技をかわしながら攻撃できるぞ。

状況によっては、ジェフリーのニーキック（⇨Ⓚ）やカゲの揚撃（⬇⇧Ⓟ）などの中段攻撃をスカしながら技を当てることが可能だ。不利な状況からの暴れ技として使っていこう。

リーチの短い技なら、スカすことができるぞ。素早い展開の中に織り交ぜていこう。

黒龍殺を使いこなせ

1発目と2発目が連続ヒットし、上段と中段の派生技がある黒龍殺。上段派生はガードされても五分なので、有利な立場で継続して攻めることが可能だ。

中段派生は、しゃがみ状態の相手をよろけさせることができる。カウンターヒット時は腹崩れを奪うことができるぞ。ただし、ガードされると肘クラスの反撃が確定するので注意すること。

1発止め時の展開が早いため、ガードされても最速で反撃を受けづらい。特にノーマルヒット時は、積極的に中段と投げ技の二択を仕掛けていこう。手を出しづらい状況を利用して、1発止め、2発止めからの中段攻撃やOMなどで、相手にかなりプレッシャーをかけることができるぞ。

ガードされても五分！ 反撃しようとする相手には、蒼弓などが有効だぞ。

VS 日守 剛対策

✖ 攻守のバランスに優れているので、安易な攻撃はさばき技の的になってしまう。対策をしっかり立てて闘おう。

さばき技を警戒しよう

ゴウといえば、さばき技の豊富さに目がいくだろう。くらうと確実にダメージを奪われるものばかりなので、注意が必要だ。さばかれないための対策は、全回転技を持っているキャラは積極的に使うこと。さばき技にカウンターを取れば、その後のさばき使用頻度を抑制できるだろう。

スカシ性能の高い牛鬼突は、さばき技同様に警戒したい。ときには有利避けも有効な選択肢といえるだろう。最速で反撃する場合は、使う技の選択を見直そう。判定が強く、さばかれにくい技を使うように。

攻守のバランスに優れたゴウを崩すには、避け投げ抜けと暴れを使い分け、戦術を組み立てよう。

スカシ性能の高い技を主力に

近距離戦で驚異的な強さを発揮する煉獄や雷火にも、リーチが短いという弱点がある。ゴウが持つ発生が早めの技は、判定が弱くリーチが短いため、スカシ性能の高い打撃をぶつけよう。

特に掌打～霞殺しの後の、蛟龍殺と大内刈りの二択をかけられる場面では、キャラによって打撃で二択を回避することができる。ラウの⇧Ⓚやシュンの⇩Ⓚなどがその代表だ。打撃で回避できないキャラは屈伸することで、前述の最速二択を回避できる。

強力な投げ技を多数持つことも特徴。よろけさせられた場合などは、思い切って投げに相殺されないコンボ始動技を出してみよう。

さばかれると大ダメージ！ 起き攻め時などは要注意。

スカシ性能の高い技で二択を回避し、一気に攻め立てよう。

GOH HINOGAMI

日守 剛

ノーマルヒットからコンボを決めることができる技は少ないが、全体的に破壊力が高いので確実に決めていきたい。

COMBO MANIACS

No.	コンボ
1	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
2	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→煉獄（⇨ⓅⓅ）
3	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）
4	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
5	裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⇧Ⓚ）カウンターヒット→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）
6	裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⇧Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
7	裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⇧Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ×2→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
8	裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⇧Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→煉獄（⇨ⓅⓅ）
9	裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⇧Ⓚ）カウンターヒット→煉獄（⇨ⓅⓅ）
10	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→隼鷹（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
11	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
12	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
13	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
14	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→不動殺・新（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
15	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→オフェンシブムーブ→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
16	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→オフェンシブムーブ→立ちⓅ→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
17	月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇧⇧Ⓟ）→オフェンシブムーブ→立ちⓅ→立ちⓅ→掌打～霞殺し（ⓅⓀ）
18	牙龍（⇨⇨Ⓚ）カウンターヒット→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
19	牙龍（⇨⇨Ⓚ）カウンターヒット→煉獄（⇨ⓅⓅ）
20	牙龍（⇨⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
21	牙龍（⇨⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
22	迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）
23	迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ×2→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）
24	迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→煉獄（⇨ⓅⓅ）

コンボ解説

　1は主に平行用で、中量級まで安定して入る。一応、ハの字でも決まる。対重量級はⓅⓀや隼で代用。ハの字には2のコンボを使おう。ウルフ以外には先行入力で決めることが可能だ。ウルフには煉獄を1フレーム消費（⇧⇧⇨ⓅⓅ）で出す。3のコンボは軽量級＋ブレイズに決めることができる。4はキャラ限定コンボ。アオイ、ブレイズ、シュンには足位置関係無く、パイ、レイにはハの字のみ安定して決まる。蒼弓は返し技など、あらゆる状況で使えるので、しっかりとコンボを入れていこう。5は足位置関係無くカウンターなら決められる。距離が遠いとスカることがあるが、ローリスク。立ちⓅで拾うことができるのは、基本的に平行スタート時のみ。立ちⓅでヒット確認し、牛鬼突を出そう。

　軽量級に対しては、立ちⓅを2発入れる7のコンボが安定する。キャラによっては、先行入力で8のコンボを決めることができるぞ。また、ブレイズなど煉獄を1フレーム消費することで決まるキャラも居る。月影からのコンボは、できれば麒麟を決めていきたい。反応が遅れてしまったら、10のコンボで安定しよう。

　11はタイミングさえ合えば、全キャラに決めることができるぞ。しゃがみダッシュで近付いて、早めに黒龍殺を出すこと。12のコンボは麒麟後平行ならば、中量級の比較的軽いキャラまで決めることができるぞ。13、14は軽量級限定。麒麟後ハの字状態ならば、立ちⓅで浮かせ直すことが可能だ。キャラによってタイミングは異なるが、アオイは比較的決めやすいだろう。15～17は麒麟後、相手の背中側にオフェンシブムーブするというもの。15は立ちⓅから黒龍殺を決める。対ウルフは16を。2発目のしゃがみⓅを1フレーム消費（⇨⇨⇩Ⓟ）

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

25 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）→蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

26 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）→蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→煉獄（⇨ⓅⓅ）

27 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ×2→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

28 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

29 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→黒龍殺　弐（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ）→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）

30 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→黒龍殺　弐（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

31 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→麒麟（⇖⇖Ⓟ）→煉獄（⇨ⓅⓅ）

32 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

33 迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

34 不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

35 不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

36 不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）

37 不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

38 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→煉獄（⇨ⓅⓅ）

39 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

40 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

41 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）

42 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→しゃがみⓅ→黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）

43 鎧通し（⇗Ⓟ+Ⓚ）→黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）

44 雷神殺（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）→立ちⓅ→煉獄（⇨ⓅⓅ）

45 雷神殺（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）→立ちⓅ→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

46 雷神殺（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）→立ちⓅ→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

47 雷神殺（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

48 雷神殺（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）→不動殺･新（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→煉獄（⇨ⓅⓅ）

49 土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

50 土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）→しゃがみⓅ×2→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

51 土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）→迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

52 土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ）

53 轟雷（⇖⇖Ⓟ+Ⓖ）壁→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

54 背負い投げ（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）壁→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

55 闇払い蹴り（⇦Ⓚ）壁よろけ→麒麟（⇖⇖Ⓟ）→掌打～霞殺し（ⓅⓀ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

56 闇払い蹴り（⇦Ⓚ）壁よろけ→胸尖蹴り（⇦⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→各種ダウン攻撃

で出せば浮かせ直す。対ジェフリーは17。同じく2発目の立ちⓅを1フレーム消費（⇖⇖ニュートラルⓅ）で出そう。月影からではなく直接麒麟を使う場合も、要領は同じだ。

19は重量級以外に比較的安定して決めることが可能だ。18は距離に関係無く、多少遅れても決めることができるぞ。近距離ならしゃがみⓅで拾えるキャラが多い。軽量級とリオン、レイ、ブラッドには21のコンボを決めることができる。迦楼羅は立ち状態の相手にヒットしていれば、立ちⓅからのコンボが決まる。煉獄で締めるコンボはハの字限定なので、覚えておこう。28、31は軽量級限定コンボ。33は中量級で軽めのキャラまでに決まる。不動殺カウンター時は立ちⓅを遅らせることによって、高く浮かせ直すことができる。34は先行入力で全キャラに安定する。35～37は浮かせ直す必要があるぞ。37のコンボは軽量級に。中量級にも決まるが、受け身を取られる可能性があるので、牛鬼突を稲妻蹴りにしよう。

鎧通しなど腹崩れからは38、39が安定。足位置に関係無く遅らせ立ちⓅで浮かせ直すことができるのは、ラウ、ジャッキー、ウルフ、ジェフリー、リオン、レイ、ベネッサ、ブラッドの8キャラ。ジャッキー、ウルフ、ジェフリー以外は、立ちⓅ2発から何と黒龍殺を決めることが可能だ。立ちⓅが入らない軽量級は42のコンボが入るぞ。43はハの字のブレイズに対して使っていこう。

土蜘蛛からの安定は49。50は軽めの中量級に対して、51は軽量級に対して決めることができる。ブレイズ、アオイなどには直接黒龍殺を決める52を使おう。闇払い蹴りで壁に当てた場合は、麒麟や蒼弓などダメージ効率のいい技を使っていこう。56のコンボは、しゃがみⓅを早めに当てると決めやすいぞ。

打撃の性能は全キャラ中屈指！

ブラッド・バーンズ

BRAD BURNS

高性能な連係を多く持つブラッドは、完全な打撃特化キャラ。間合いを問わず闘えるぞ。

Text：大須晶

エルボーフックを軸とした接近戦

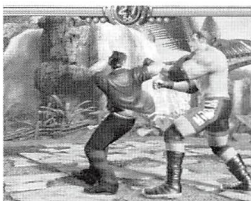
数々の特殊行動を持つブラッドだが、基本は"肘"の性能を持つ、発生の早い中段攻撃のエルボーフック（⇨Ⓟ）が主力のオーソドックスなキャラである。こちらの立ちⓅをガード＆ヒットさせた後、しゃがみⓅをヒットさせた後、相手の技をガードした後など、有利な状況で投げとの二択を積極的に仕掛けていこう。

カウンターヒット＆しゃがみに当ててよろけを奪った後は、ヒット確認して派生であるエルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）につなげられると、ダウンを奪いつつ安定したダメージを取れる。

ブラッド最速の中段である⇨Ⓟは、ヒット確認の精度で強さが大きく変わる重要な技だ。練習してモノにしよう。

有利が大きい場合は、ニーアッパー（⇨Ⓚ）を使っていく。ガードされてもスキが小さく、カウンターヒットで浮かせて連続技で大ダメージを狙える、優秀なコンボ始動技だ。発生が遅めなので、相手の立ちⓅ暴れにつぶされない状況を見極められるようになると強力。

ニーアッパーは、ガード＆避けられた場合に確認してダッキング～ヘルトラップ（ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）に移行するのが比較的安全。

上段ながら、発生が早くノーマルヒットでコンボを決められるソークラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、相手の技の空振りを狙うのに最適。

避けに対する打撃技

発生が早く、上段～特殊中段攻撃連係であるルンピニーコンビネーション（⇦ⓅⓀ）は、初段が半回転なので避けに対して効果絶大だ。初段止めから投げを狙ったり、ディレイをかけて2段目カウンターヒットを狙ったりと、立ち合いでフルに使っていけるぞ。

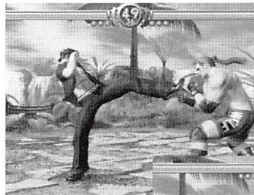
2段目がカウンターヒットした場合、追加入力で首相撲につながり大ダメージを狙えるルンピニーコンビネーション。

全回転攻撃のハイスピンキック（Ⓚ＋Ⓖ）も、避けに対して効果大！　ガードされても仕切り直しになるのがいい。

近～中間距離を制する中段連係群

フロントキック

初段のリーチこそ短いが、続くミドルキックのリーチが非常に長いため、接近戦から中間距離戦まで幅広く使える連係のステップインニー～フロントキック（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）。

ディレイ幅が広い上、2段目まで打ち切ってもスキが無い優れた連係技。加えて初段ノーマルでもつながって有利なので、特殊行動へつなげるとさらに強力な攻めが可能だ。

2段目はミドルキック以上のリーチがある。初段をわざと空振りさせて出していくのも効果的なフロントキックでゴリ押し！

2段目ヒット後に暴れる相手は、スリッピング～ウェービングボディ～スマッシュフック（各種スリッピング中Ⓟ＋ⓀⓅ）でK.O.♪

アッパーコンビネーション

技の性質はフロントキックと酷似している中段～中段連係のアッパーコンビネーション（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）。コマンドにダッシュ入力を含む性質上、中間距離戦で使いやすい。2段目から特殊行動に移行できる点もフロントキックと同じだが、こちらは2段目カウンターヒット時に尻もちを誘発するのがポイント。展開が早いため、さらに攻めやすくなっている。

2段目を一瞬でキャンセルしつつ、特殊行動へ移行が可能なアッパーコンビネーションからは……、

ダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）を入れ込んでも強い。よろけ回復を怠った相手を浮かせ、コンボをたたき込めるのだ。

ガゼルコンビネーション

低い姿勢から繰り出されるため、相手の立ちⓅを潜って当てられる浮かせ技のガゼルアッパー（⇧⇧Ⓟ）は、開幕程度の間合いで使っていくのが効果的だ。初段カウンターヒット後は極力早く2段目につないでいくことで、立ちⓅで拾いやすくなるのが特徴。状況確認（初段を入力する際、相手が技を出しているかなど）しつつ、2段目を追加入力するのがベスト。

中間距離で、相手の打撃の空振りを狙っていくのも有効な使い方だ。⇧⇧⇧……と入力して準備しつつ……、

技が空振りした瞬間にⓅⓅを入力、コンボを入れていく。間に合うか怪しい場合は、初段で止めていくなどでフォローが可能だ。

※文中のフレームデータ、技後の有利／不利など各種数値は編集部調べによるものです

ブラッドの華・特殊行動編

各種ダッキングで攻める

エルボーフックや立ちⓅなどで相手の行動を制限した後などに有効な、各種ダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの強力な攻めを解説。

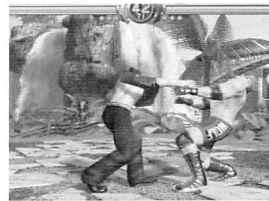
まずは、基本となるダッキングからの派生打撃と投げの二択を狙っていく。ダッキングから投げを狙った場合、自動的に0フレーム投げとなるため対応されにくく強力だ。

対となる打撃は、中段～中段の連係となるボディフック～クロスアッパー（ダッキング中ⓅⓅ）や、しゃがみヒット時によろけを奪い、ⓅⓀなどで追撃が狙えるダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）。

移行までに若干のスキがあるロングダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨）からは、手間がかかる分強力な打撃を出すことが可能。特に中段～中段攻撃のダブルニーコンボが強く、2段目ノーマルヒットでもコンボに移行可能。ガードされても立ちⓅ程度しかスキが無いのが特徴。

ロングダッキングを見てガードを固める相手には、上段ガード崩しであるコークスクリューストレート（ロングダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）が有効。ガードを崩した際はⓅⓀで追撃しよう。

展開が早く、ガードされても3フレームしか不利にならないダッキングニーアッパー。カウンターヒット時は首相撲に移行しよう。

2段目のヒザ蹴りの発生が早いため、ディレイをかけるほどヒットしやすいダブルニーコンボ。固まる相手は投げで崩していく。

ヒット時もよろけを奪うコークスクリューブロー。よろけ回復する相手には、追撃にⓅⓀではなく投げを狙うのが有効。

フェイジングターン

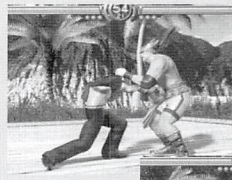
ロングダッキングよりも移行に時間がかかるフェイジングターン（⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇩or⇧：以下、ターン）は、主に起き攻め時に狙う特殊行動だ。ここから出せる下段のグランドスウィープフック（ターン中⇩Ⓟ）は見切られづらく強力だが、威力が低くスキが大きいため、中段派生のダブルクラッシャー（ターン中Ⓟ＋Ⓚ）とフリッカージャブ（ターン中Ⓟ）からの派生で攻めていくのが手堅い。フリッカージャブは、ガードさせるだけで3フレームの有利があるだけでなく、続く派生は中段攻撃であるチョッピングブローに加えて各種特殊行動へ移行できるなど、多くの選択を相手に迫ることが可能。これに加え、ターンからの投げなどでガードを強引に崩していこう。

ガードされてもそれほど不利にならず、しゃがみヒット時はよろけを奪う本命のダブルクラッシャー。

ガードさせるだけで選択を相手に迫れるフリッカージャブは、使い手のセンス次第で有効打に変わる。

手技に対しさばき技を狙ってくる相手は、フェイスクラッシュニー（ターン中Ⓚ）で解体せよ！

各種スリッピング

どちらかというと、特殊行動に派生可能な技のフォローとして使用していくスリッピング（⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。立ち合いでうまく使うには、ある程度工夫が必要となる。

ノーマルヒットで腹崩れを誘発する中段パンチのボディブレイク（スリッピングライト中Ⓟ）は、比較的扱いやすい。

ガードさせるだけで有利になるハンディングミドルキック（スリッピングレフト中Ⓚ）は、中間距離でバラ撒くのが強力だ。

VS ブラッド・バーンズ対策

打撃の性能が非常に高い半面、投げの性能は低いブラッド。投げ抜け方向を徹底することが、大ダメージ回避のカギだ。

ブラッドの狙い

エルボーフック～スクリューハイキックやニーアッパーなど、カウンターでヒットさせることが勝利への近道となるキャラ、ブラッド。

特殊行動からの択一攻撃も、カウンターヒットを伴うと大ダメージにつながることが多い。

適当に暴れるのは、対ブラッド戦で一番やってはいけない行動。安定コンボで体力を持っていかれてしまう。

基本は暴れるな

打撃技の性能が高い分、投げ技の性能は水準以下となっている。ブラッドの攻めは、なるべく避け投げ抜けで切り抜けるのが勝利への近道だ。特に⇦と⇧方向の避け投げ抜けを徹底すると、受けが一気に楽になる。

さらに、ブラッドの腹側へ避けることを意識すると、強力な半回転打撃であるルンピニーコンビネーションを回避でき、より安全な防御が可能。瞬時に足位置を見切れるようになろう。

相手が遅らせ打撃を狙ってきた場合は、大技での暴れによる"逆二択"を狙っていく。不利フレームが小さい場合は、浮かせ技をつぶしやすい立ちⓅでの暴れも有効となる。

各種特殊行動からの攻めについては、移行後のスマッシュフックがこちらの主力攻撃をつぶす場所を覚え（例：ルンピニーコンビネーションをガードさせた後など）しゃがんで反撃を狙っていくなど、一点読みで対処していこう。

とにかく「ブラッドの腹側へ⇦と⇧方向の避け抜け」を体に覚え込ませよう。これだけで被害が一気に縮小するぞ。

各種特殊行動からのスマッシュフックを一点読みし、しゃがんでかわして大技をたたき込め！ 出してこなくなったら、ようやく読み合いに持ち込める。

BRAD BURNS
ブラッド・バーンズ

打撃に特化したスタイルは、パンチ・キックともキレ味バツグン。必殺の破壊力を秘めたコンボをマスターせよ!!

COMBO MANIACS

1 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒットorライジングアッパー(⬇⇧Ⓟ)カウンターヒットorクロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

2 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒットorライジングアッパー(⬇⇧Ⓟ)カウンターヒットorクロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→グライディングニー(Ⓟ⇨ⓅⓀ)

3 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒット～ダッキングニーアッパー(⇨Ⓚ⇨中にⓀ)→レバー前入れⓅ→アッパーコンビネーション(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

4 ソーククラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)orショベルフック～ラストショット(⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

5 ソーククラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)orショベルフック～ラストショット(⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ)

6 ガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

7 ガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

8 ガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)→レバー前入れⓅ→グライディングニー(Ⓟ⇨ⓅⓀ)

9 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→立ちライジングアッパー(⇧⇩⇧Ⓟ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

10 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

11 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)→ティーソークコンビネーション(⇧ⓅⓅ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

12 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→グライディングニー(Ⓟ⇨ⓅⓀ)

13 ボディブレイク(スリッピングライト中Ⓟ)orピアッシングニー(スリッピングライト中Ⓚ)カウンターヒット→アッパーコンビネーション～ダッキング(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨)→ダッキングニーアッパー(ダッキング中Ⓚ)

14 ボディブレイク(スリッピングライト中Ⓟ)orピアッシングニー(スリッピングライト中Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

コンボ解説

●ニーアッパーorライジングアッパーorクロスアッパー始動

1は初段カウンターヒット後に、足位置平行時の基本となる安定コンボ。重量級以外のキャラに入り、ダメージが大きい。

2は初段カウンターヒット後に足位置がハの字時の安定コンボ。重量級は、両足位置とも直接グライディングニーを入れていこう。3はニーアッパー後にダッキングニーアッパーまで入れ込んだ場合の高威力コンボ。

●ソーククラブorラストショット始動

4は、始動技をヒットさせた後の足位置が平行時の安定コンボ。5のコンボは、始動技ヒット後の足位置がハの字時のコンボ。技後に特殊行動へスムーズに移行、起き攻めにいける。

●ガゼルコンビネーション始動

平行時に6、ハの字時に8のコンボを入れていくのが基本だが、対重量級やガゼルアッパー～ガゼルコンビネーションへつなぐスピードによっては7のコンボを使っていく必要がある。

●カウ・ロイ始動

9のコンボは、対軽量級・始動技後の足位置がハの字時に決まる大ダメージコンボ。基本は10が始動技後に足位置平行、12が始動技後の足位置がハの字時に決まる。11は軽量級ノーマルヒット、中量級カウンターヒットで決まる始動技後の足位置が平行時のコンボ。

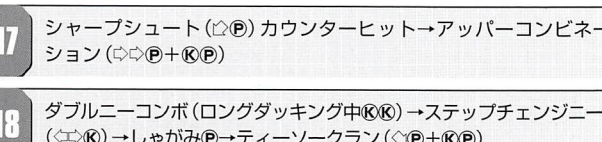
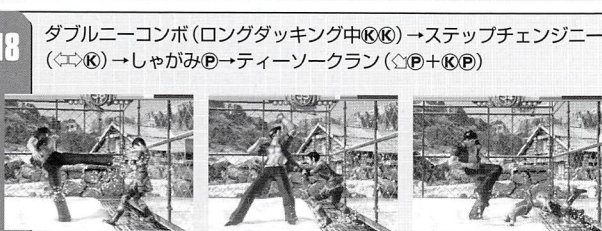
●ボディブレイクorピアッシングニー始動

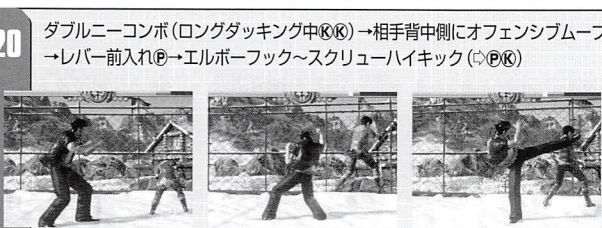
アキラ&重量級以外に両足位置とも安定して入る13は、コンボ後の起き攻めもしやすい。14は対アキラ専用コンボ。しゃがみⓅを遅らせて当てて、浮かせ直すのがポイントだ。

重量級にはレバー前入れⓅ→ティープコンビネーション(ⓀⓅⓀ)が安定かつ大ダメージ。

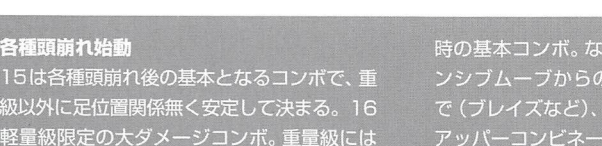
※文中のフレームデータ、技後の有利/不利など各種数値は編集部調べによるものです

15 スマッシュフック（スリッピングレフト中Ⓟ）orハイキック（➡Ⓚ）カウンターヒットorフェイスクラッシュニー（フェイジングターン中Ⓚ）→アッパーコンビネーション～ダッキング（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨）→ダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）

16 スマッシュフック（スリッピングレフト中Ⓟ）orハイキック（➡Ⓚ）カウンターヒットorフェイスクラッシュニー（フェイジングターン中Ⓚ）→アッパーコンビネーション～スリッピングライト（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩or⇧）→ピアッシングニー（スリッピングライト中Ⓚ）

17 シャープシュート（⬁Ⓟ）カウンターヒット→アッパーコンビネーション（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

18 ダブルニーコンボ（ロングダッキング中ⓀⓀ）→ステップチェンジニー（⇦⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→ティーソークラン（⬃Ⓟ＋ⓀⓅ）

19 ダブルニーコンボ（ロングダッキング中ⓀⓀ）→相手背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→グライディングニー（Ⓟ⇨ⓅⓀ）

20 ダブルニーコンボ（ロングダッキング中ⓀⓀ）→相手背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）

21 クラッシュニーキック（ロングダッキング中Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→カウ·ロイ（⇨⇨Ⓚ）

22 ダブルティーソークランコンビネーション（ロングダッキング中ⓅⓅⓅ）→フロントキック（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）

23 各種壁よろけ→アッパーコンビネーション～スリッピングライト（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩or⇧）→ピアッシングニー（スリッピングライト中Ⓚ）→パップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）

24 首相撲（ミドルキックカウンターヒット時Ⓟ＋Ⓖなど）→各種スルー（首相撲中レバーを2回入力）→ガゼルコンビネーション（⬁⬁ⓅⓅ）

●各種頭崩れ始動

15は各種頭崩れ後の基本となるコンボで、重量級以外に足位置関係無く安定して決まる。16は軽量級限定の大ダメージコンボ。重量級にはレバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキックの安定コンボを決めていこう。

●ダブルニーコンボ始動

18は、始動技後の足位置がハの字時のみ入る、対軽量級の最大ダメージコンボ。ステップチェンジニーを前ダッシュから入れ、浮かせ直しつつコンボを決めていく。

19は足位置がハの字時・20は足位置が平行時の基本コンボ。なお、一部のキャラはオフェンシブムーブからの立ちⓅがヒットしないので（ブレイズなど）、落下のタイミングを計ってアッパーコンビネーションを決めていこう。

●ダブルティーソークランコンボ始動

ダッキングからの二択を避け投げ抜けで対処する相手に効果的なこの技からは、浮きが低いため直接フロントキックを入れていくのが手堅い。

●各種壁よろけ始動

壁との距離が近い場合は、23のコンボが最大ダメージとなる。距離が遠い場合はピアッシングニーの部分で壁にヒットしないため、パップソークカウが入らない。その場合は壁よろけ後に直接エルボーフック～スクリューハイキックを決め、壁ヒット後に大ダウン攻撃で追撃していこう。

●首相撲始動

スルー後に決まるガゼルコンビネーションヒット時は浮きが低いため、23のコンボを決めていく。重量級はさらに浮きが低くなるので、直接パップソークカウを入れよう。

Editorial Postscript

↘ Itakyo

いや～ホント皆様お疲れ様でした＆ご迷惑をおかけした方々スミマセンでした!! 人間、頑張れば何とかなるもんですね（現時点でまだ終わってないが）。ムック制作メイン補佐の上野、ライター各位、フレーム調べチーム、eb！映像企画部のみんな、マジ乙。山岸さん、俺とタメ歳のパソピ社長、ど～もでした。暴れパチに付き合ってくれた五郎弐千歳（パティンコじじい）、マスク（千葉ちゃん）、サンクス。ヒマつぶしのPSPガン○ムで遊んでくれた大須、ブンブン丸、こえど、あかぺ、センキュー腿。タイト進行で頑張っていただいたアークライトの方々、ありがとうございました。AMパブリシティをはじめセガの皆様、メカチェ遅れて申し訳ありません。大日本印刷様、マジすんません。そして本書を買ってくれたあなた……本当の本当にありがとう!!（イタキョ～）

↘ Astro

締め切りが近い日に某編集者（イタキョ～）から風邪をうつされまして、充実したムックライフを過ごさせていただきました。ご協力いただいたザンキチさん、かまくらさん、その他関係者の皆様に感謝多謝。（野獣最終兵器アストロ）

↘ Ohsu-Akira

深夜恒例の「ガ○ダムバトルロワイヤル」合戦を俺＆某イ○キョ～さんでガマンしつつ、ムックが無事完成してほっと一息って感じです。しかしフレーム表はやはり良いですね～！ コレを見てるだけで夢がふくらみます。（大須晶）

↘ Kurita

ついにフレームデータが解禁！「バーチャ＝対戦シミュレーション」と考える我輩としましては、これでようやくゲームスタート、ってな感じです。当分の間は、数字を眺めてニヤニヤする奇妙な人になることでしょう。（栗田）

↘ Chibita

ちび太でっす。今回の付録DVDは、みんな頑張ってくれたのですごく面白いよ！ 読者の皆さんの動きの参考になればうれしいです。収録に集まってくれたプレイヤーのみんな、朝早くからありがとう☆（ちび太）

↘ Chacky

Ver.Bで追加されるCPU戦は、かなりいい感じ。対戦で勝たないとアイテムが手に入らない、という厳しい時代も終わりですよ。既に負け組に入っている自分にとってもうれしいニュースだったり。それじゃダメなんだが。（ちゃっきー）

↘ Hanabi-Lei

メリークリスマ……。Ver.BのCOMがたまに強くて悲惨ですが、元気に一人用してますか？ 対戦で一人用もなかなかいいものですよ。フレーム＋DVD付き黒本片手に『VF5』を楽しんでもらえたら幸いです。（華火霊）

↘ Yanaga

データ出しや基本システムなどをやらせてもらいましたが、本誌、闘劇魂と同時進行で死にそうでした。師走の忙しさというものを生まれて初めて体感できましたわ。とりあえずゲーセン行って対戦したいです。（矢永）

↘ Yourou-Kage

まだまだ解明されていない部分が多く、すごくやりがいのあるゲームだなあと感じています。人によって闘い方や楽しみ方が違って面白いですね。これからも、日々進化していくバーチャを見守っていこうと思います。（養老影）

↘ Joseph

場違いな匂いがプンプンしてますが、フレーム解析などを手伝わさせていただきました。バーチャの奥深さを編集部の床で寝ながら深く感じることができ、矢永さんやイタキョ～さんには深く感謝しております。（ジョセフ）

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter5 BlackBook -Keep it MORAL-

発行 》 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
雑誌コード：61954-69
2007年1月10日 初版発行

発行人 》 浜村 弘一
編集人 》 松本 秀寿
編集長 》 猿渡 雅史
副編集長 》 杉田 哲朗
デスク 》 霜田 和人

MOOK制作スタッフ

編集 》 伊丹 恭、上野 真嗣、河野 淳一、安藤 慶祐、高橋 誠、小沢 正、野口 晶、花澤 貴宏、及川 司、永田 秀幸、崎枝 雄悟、株式会社 アークライト
執筆 》 アストロ、大須晶、栗田、ちび太、ちゃっきー、華火霊、餅A、矢永、養老影
フレームデータ解析 》 矢永、ジョセフ

デザイン 》 株式会社 アークライト
スペシャルサンクス 》 株式会社セガ、パソピアード東京、山岸 勇

付録DVDビデオ制作スタッフ

プロデューサー 》 菊谷 勇人
ディレクター 》 池田 幸平
アシスタントディレクター 》 北島 歩
収録技術 》 プログレッシブ
音効 》 栗山 伸彦（メディアハウス）
MA 》 上林 俊哉（ビュウ）
オーサリング 》 永野 雄城（DORA3）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

Present

※本書付属のハガキに、プレゼント番号を明記してお送りください。
抽選で、以下のバーチャファイター５グッズをプレゼントいたします。
（当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます）
①バーチャファイター5 VERSION Bポスター…… 5名様
②バーチャファイター5 幻球盤Tシャツ…… 5名様
③バーチャファイター5 携帯液晶クリーナー…… 20名様

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

お問い合わせ先

本誌付録DVDが破損、欠品していた場合は、お手数ですが下記窓口までご連絡ください。
(株)エンターブレイン カスタマーサポート Tel:0570-060-555
（土・日・祝を除く、12:00～17:00）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

バーチャファイター5　ブラックブック
ーキープ イット モラルー

9784757731189

1929476016195

ISBN4-7577-3118-3
C9476 ¥1619E

◉価格　本体1,619円＋税

平成19年1月10日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／松本 秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555（代表）

雑誌61954-69 Ⓗ2008/1　Printed in Japan　大日本印刷